

ATARI 1ST

LE MAGAZINE INDÉPENDANT

4/32 BITS.

DOSSIER
Les jeux
de réflexion

MUSIQUE

**Big-Band
Midimix
collection**

Graphisme

**SPRITE EDITOR
RAYTRACE
LAZYPAIN**

LISTINGS

**Un super
formateur
Easy graphique
Routines en Gfa**

M 1681 - 17 - 25,00 F



1291481025006 00179

ST, Amiga et les autres...



LISTINGS,
TECHNIQUE, JEUX

LE 15 AVRIL 1ST VOUS DONNE RENDEZ-VOUS AU CŒUR DE MICRO MAG

1ST donne rendez-vous à ses fidèles lecteurs le 15 avril 1989 dans un nouveau magazine: MICRO MAG. Ce magazine inaugure un nouveau concept d'information dans la presse informatique: MICRO MAG est le premier magazine "multidédié". Sa vocation première est d'apporter une information complète et pratique sur toutes les possibilités d'utilisation des micro-ordinateurs personnels high tech de la nouvelle génération 16/32 bits. Les Atari ST auront donc une place privilégiée dans l'environnement exceptionnellement riche de MICRO MAG, permettant des comparaisons utiles avec AMIGA, MACINTOSH, PC, ARCHIMEDES et autres micro-ordinateurs personnels. Programmateurs, bidouilleurs, artistes et joueurs, cette informatique est la vôtre. Propriétaires passionnés de ST, vous êtes aussi des créateurs, musiciens, peintres et graphistes. MICRO MAG conservera les rubriques habituelles de 1ST et apportera comme innovation principale plus d'informations décisives par des comparatifs de matériels et de logiciels. Pour mieux vous connaître et savoir quel magazine vous souhaitez, renvoyez-nous, au plus vite, le questionnaire que nous publions en page 7. Nous réservons un cadeau surprise aux premiers lecteurs: logiciel ou livre. Nous sommes certains qu'avec un horizon élargi, ce magazine plus excitant saura vous passionner. L'ensemble de notre équipe, avec MICRO MAG, saura mériter votre fidélité.

Jean Karsinsky

SOMMAIRE

1ST n°17 - FÉVRIER 1989

INFOS 4

GRAPHISME
Univers, un spectrum saute
accessoire 10
Lazy Paint du scanner à
l'impression laser 12
Haydrace et la lumière fusa 34
Sprite Editor 56

TELEMATIQUE 14
Reprendre l'Art Videotape II

PRÉSENTATION
Becker Test 2, solide mais
légèrement 14
Star LC24-10 24 pages sans
filaires que 9 22
enigme Scanner un scanner
visionnique 26
l'usage des accessoires 68

BIDOUILLES 24
Sur le piste du MS Dos un
ordinateur 80/40 pistes

MUSIQUE
By Band Effrite la musique ce
à l'étranger 18
Modific, Ave Maria et papiers
justifiés 21

JEUX 28
Action Cybernet Galactic
Conqueror, Mail Bent, Iron
Insects, Kennedy Approach, Mad
Shave, Male Hero, Veteran, Victory
Road, et Whirlwind

EDUCATIFS 42
Grammaire Français-Sortir Au
Temps jadis Code Facile Maths 5
France Color MicroGlo

DOSSIER 46
Les neurones en folie: Jeux de
réflexion

LISTINGS
Révision de vocabulaire 58
Le Super Formateur 60

PETITES ANNONCES 70

1ST est édité par Laser Press & A
5, rue de l'Amiral Courbet, 92480 Saint-Mandé
Directeur de la publication: Jean Karsinsky
Impression: HSB Imprimerie
Commission paritaire n° 1141
Dépôt légal: 1989, 1990
Photo de couverture: Olivier ROTHGRIFF - Bore
Etriers de jour: Bernard Mouton et
Jean Michel Mouton

LES VERTICAUX SE SOIGNENT

Deux nouveaux logiciels consacrant les logiciels adaptés et les infirmiers sont disponibles. Ils s'intitulent respectivement *Kin-Pat* et *Inf-Pat*. Les différences

applications sont gérées au travers de menus déroulants, accessibles grâce à la souris. Ces logiciels permettent la réalisation et la gestion de fichiers patients, mémoires, tarifs, etc., avec mailing et gestion comptable. *21 Informatique* — 232, rue Judicque 33000 Bordeaux. Tél. 88 85 41 83

LORINN EST LÀ

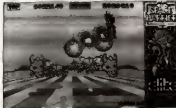
Lancelle et Innelat viennent de signer avec Granada (l'entreprise de location) un

contrat d'exclusivité portant sur la distribution des produits micro-informatiques auprès des points de vente NASA. De cette union est née la société Lorinn.

DU NOUVEAU DANS L'ELITE

● Elite annonce la sortie de *Space Hammer II*. Il paraît aussi réussi que le premier vol, tant du point de vue graphique qu'intéressant. Nous espérons pouvoir vous en dire plus prochainement. Puisse-vous surmonter sans langouette pour chevaucher le dragon !

● Autre produit, à *Question of Sport* est une adaptation d'un célèbre jeu télévisé diffusé sur le BBC. Il s'agit d'un jeu de questions/réponses ayant trait, je vous le donne en mille, au sport. Donc à réserver aux sportifs ! *Elite Systems Limited* — Eastern Avenue, Litchfield, Staffordshire WS13 8RX. Tél. (0543) 41 41 88



LORICELS TOUT TERRAIN

Après nous avoir initié au pilotage avec *Turbo Cup*, c'est au tour d'un programmeur de Lancelle-Arney de prendre

le volant pour le championnat de France de trial 4x4. Il a tenu vanquique de la première épreuve. Ça va fort, Lancelle ! Y aura-t-il un logiciel suspendu 4x4, suspense.

INFO GRAMES FUSIONNE, SE META LA VIDEO ET AUX CANTIQUE

● *Infogrammes* lance "la plus grande aventure de tous les temps". L'été. Fasciné par le dessin animé réalisé par les studios Hanna-Barbera sur ce sujet, *Infogrammes* a décidé de racheter les droits d'auteur de la série pour la diffuser en langue française. Chacune des sept semaines de vingt-six minutes raconte une des plus célèbres histoires tirées de la Bible. Chaque cassette (standard Secam/VHS) est vendue au prix de 149 F 80.

● *Neuville* génère les *VCR Games*. Le *VCR Game* est un jeu de plateau dont certaines phases sont appuyées par la vision d'une cassette vidéo. Le joueur verra ainsi l'action se dérouler sous ses yeux. Pour l'instant, les deux premières productions sont *Vidéo Golf* et *Vidéo California*. D'abord lancé en 1987 par *Egypt* en Californie, les *VCR Games* ont introduit le marché européen grâce à l'accord de fusion passé entre les deux sociétés, *Egypt* et *Infogrammes*.

En effet, le 10 novembre dernier, *Infogrammes* a annoncé sa fusion avec *Egypt*, le géant américain du soft. But de l'opération prendre 10 % du marché mondial du loisir fondé sur les hautes technologies. Un pari audacieux que le duo *Infogrammes/Egypt* pourrait bien gagner ! A l'horizon 1991, *Infogrammes/Egypt* espère bien atteindre le milliard de francs de chiffre d'affaires. Les deux ont à venir devraient être des années fertiles, propices à l'éclatement de nouvelles méthodes. Des technologies d'avant-garde seront développées, notamment le *CD-Rom* et la vidéo interactive (ou *flow* haut). *Infogrammes*, qui regroupe *Cobra-Soft* et détiennent la totalité du capital d'*Egypt* Informatique, compte bien s'implanter en force sur ces créneaux d'avenir. *Infogrammes* — 84, rue du Ter Meris 1943 69628 Villeurbanne Cedex. Tél. 78 03 18 46

DANS LE CARTABLE, UN ST PORTABLE

Asan vient de révéler l'existence d'un ST portable. La machine sera (notre le vrai 4x4). Il a tenu vanquique de la première épreuve. Ça va fort, Lancelle ! Y aura-t-il un logiciel suspendu 4x4, suspense.

dispose d'un écran résistible à chocs légers de résolution 640 x 480, de 1 Mo de RAM, d'un lecteur 3 1/2 inch, de ports parallèle et série, enfin d'un "trackball" intégré remplissant le souris. Il reste même de la place dans le boîtier pour monter un second drive ou un disque dur. D'ici à ce que les décalers le mettent dans leur cartable pour jouer en douce à *Starfighter II*, il n'y a qu'un pas !

PARANOIA CHEZ MAGIC BYTES

● *The Paranoïa* complex est un jeu d'inventaire dément, tiré du jeu de rôle *Paranoïa*. Le but consiste à éliminer les personnes devenues trop puissantes pour l'ordinateur qui gouverne la ville. A moins que vous ne soyez éliminé avant, parce que vous êtes devenu trop vaillant. Zut, un universel, je suis déçu. Essayeriez-vous de le faire par votre place, et par la présence du chat Tom (et par l'odeur, si vous aimez trop). Le but est de jouer le prédateur vis-à-vis du chat, l'ennemi, mais pas de faire le



point-élevé, commentez qui court, et si l'ennemi est relativement inoffensif par votre place, et par la présence du chat Tom (et par l'odeur, si vous aimez trop). Le but est de jouer le prédateur vis-à-vis du chat, l'ennemi, mais pas de faire le

victime vis-à-vis du chat. ARRÊTEZ, le chat. Synchronisez. *Magic Bytes*. Disponible en février.

● *Nightdew* — enfin un jeu où ça ne rigole pas. Après avoir réussi les tests de pilotage du robot — enfin, l'espère pour vous, bande de



THIS TIME IT'S FOR REAL !

Ce titre est la seule pensée que me sert vaine à l'esprit après avoir lu le communiqué de presse de *Digital Integration*, au sujet de *F-16 Combat Pilot*, annoncé pour fin janvier. Ce simulateur de vol promet beaucoup. Mais au point avec

la collaboration de pilotes de l'armée de l'air américaine ainsi que du ministère de la Défense, rien n'a été laissé au hasard. Depuis le tout dernier missile AMRAAM jusqu'au système de reconnaissance de cible LANTRIN, et à la vidéo laser, tout y est. Imaginez seulement que le manuel fait 100 pages (soit 10, 1/10e de 1000). Toutes sortes de missions sont possibles, y compris le vol à basse altitude, en connectant deux F-16. Bonne chose. *Digital Integration Limited* — Watchmoor Road, Camberley, Surrey GU24 3AL. Tél. (0278) 68 44 44 ou 68 49 39.

LE VIDEOTEX À LA PAGE

La société *Trois plus Quatre* propose un "Banc de Création de Pages Graphiques Vidéotex". Ce logiciel permet de générer des pages Vidéotex, à partir d'images haute résolution (640x480 pixels) en provenance de divers logiciels. Sont donc utilisables, comme base de travail, des images dessinées avec un "point" quelconque, ou numérisées à partir d'une caméra vidéo. Une fois la conversion réalisée, les

codes Vidéotex obtenus sont directement exploitables par un serveur Minitel par exemple, ou peuvent être repris avec un composant Vidéotex afin d'y insérer du texte. Le banc se compose d'un micro-ordinateur Asan (520, 1040, Mèga 2 ou Mèga 4), d'un minitel 1 ou 2, d'une caméra vidéo (3000 F) et d'un outil de numérisation (Pro 37, 2 800 F), ou d'un scanner (Blumen Technologies : 1 9750 F), enfin, du logiciel de conversion (A 800 F). Trois plus Quatre — 71bis, rue Philippe-de-Grand 78350 Pargy.

RAID SUR LES MONITEURS

MTE et Monitors proposent leur nouveau écran Viking II, compatible Amiga Mèga II. Il s'agit d'un écran monochrome 18 pouces possédant une résolution de 1280x960, particulièrement adapté aux applications de PAO, de CAO/DAO, traitement de texte et, bien sûr, finance et gestion. MTE — 88, rue Henri-Barbusse 93100 Argenteuil. Tél. (1) 36 81 82 28.



LE 800XL SE PRETE À L'EMULATION

L'émulateur de 8 bits Asteri ST Xterm II, possède à présent une interface "hardware" pour brancher directement un drive 8 bits

format 5,25" sur le ST) permettant à des logiciels protégés contre la copie de fonctionner à partir de l'émulateur.

MICRODEAL NOUS FAIT DES FRAYEURS

Pour les amateurs de cannes à bancs blanches et de logiciels adaptés à la vision, voici *Amiga Fight Night*, le computer game, et *Fight Night*, la aventure. Autre nouveauté, *Overdunk*. Monks, un jeu qui

démontre, qui balaie, et qui bête ! Non content de disperser dans l'atmosphère vos compagnons de pillage et de destruction, vous devez permettre l'invasion d'une gentille planète (pour l'instant) par la Hôte rebelle. Ça va ventiler ! On nous promet du scrolling dans tous les sens, dessus et dessous, et différentiel. Ça c'est du jeu !

NISPEC, UN SPECTRUM, SAUCE ACCESSOIRE !

On s'est toujours demandé qu'apporter de plus à Spectrum ? Ne cherchez plus, voici Unispec, nouvelle monture de Spectrum qui permet, entre autres, de récupérer n'importe quel autre type d'écran mais réalise aussi un interfacage complet avec Degas. Deux accessoires en un ! Un seul qualificatif : fabuleux !

Plus qu'un nouveau test de Spectrum, vous trouverez ici, cher lecteur, un dossier des nouveautés qui apporte cette version. Pour le reste, reportez-vous à l'article de mon vénéré confrère dans le dossier Graphisme des n°16 et 18.

Première nouveauté. Lorsqu'on lance Spectrum se charge en accès direct. Prévisions que la version testée était la version américaine, celle-ci ne fonctionnant qu'en 640 K (mode d'image large incompatible avec certains téléviseurs). Mais, page 100, qu'Unispec (l'importateur français effectuera un très bon travail et supprimera cette restriction, comme sur l'ancienne version de Spectrum).

Revenons au programme. A peine lancé, une boîte de dialogue s'ouvre nous demandant l'espace mémoire à allouer au logiciel, sachant que le minimum recommandé est de 200 K. Soyons francs, il est tout à fait illusoire d'espérer utiliser ce logiciel sur un 620.

En effet, le programme et son espace réservé prennent au minimum 310 Ko ce qui ne laisse pas beaucoup de place pour charger un logiciel intéressant. De toute manière, Spectrum ne fonctionne que grâce à ses fonctions d'as et de lecture sur les 5205TF. Ce n'est donc pas une nouveauté mais une confirmation du fait que le matériel minimal nécessaire pour utiliser des logiciels graphiques de haut de gamme est le 10405TF.

Une fois l'espace mémoire défini et après quelques instants le bureau revient. Sous la barre des accessoires, on découvre un écran message

le tout sur une même ligne. Cette unique ligne propose cinq options, suivant que l'on clique sur S-5, b-5, b-5, b-5, b-5. En cliquant sur S-5, nous voici directement sous SPECTRUM 512. Remarquons qu'il s'agit là de la version 1.01 de Spectrum (c'est à dire la même que la version française de Spectrum) et qu'il n'y a donc que peu de différences structurelles. La seule différence notable au premier abord, est la présentation de la fenêtre d'agrandissement sur sa gauche, se trouvent les coordonnées de la souris alors que sur sa droite

apparaissent les coordonnées et tailles des blocs ainsi que le mode d'affichage (Remarque. Muor. Normal) symbolisé par un R positionné dans ce mode, le mode d'utilisation de bloc (côté ou transparent) ainsi que l'indicateur de délai de "dithering" (mode tréblé-mé-mé).

En quittant Spectrum on revient au bureau où l'on peut rapidement tester les quatre autres modes.

S-5 — transfère le bloc défini à l'écran dans Spectrum.

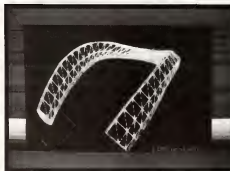
b-5 — copie le bloc défini dans le buffer (de Spectrum).

alors que **S-5** transfère l'écran actuel vers l'écran de Spectrum.

L'option **P-P** quant à elle, agit la palette actuelle et la transfère à la palette courante de Spectrum. Un fait intéressant à signaler, en sélectionnant une de ces options Unispec offre la possibilité, en cliquant le bouton de droite appuyé, de faire défiler les zones mémoire environnant l'écran comme un rouleau de papier au coin droit, et rétrograde. Pourquoi, cette option ?

D'une part, certains logiciels — comme Degas, notamment — sauvegardent leurs données autour de cette zone. D'autre part, en sélectionnant ces options, avec un certain nombre de combinaisons de touches (Altimate Shift Control), on peut directement effectuer des opérations sur les palettes, etc.

Mais, me direz-vous, peut-on utiliser ces deux options ? L'interface est simple : dans tous les logiciels qui ont une barre de menu il est possible, à tout moment de saisir, en bas de la barre, une résolution, tout ou une partie de l'écran passer sous Spectrum pour divers travaux, sauvegarder l'écran obtenu et retourner au logiciel précédent avant de reprendre l'exécution là



ou l'on s'interrompt !

J'ai par exemple chargé 1ST Word et récupéré ainsi les écrans d'exécution à plusieurs moments du programme, avant de les sauvegarder au format Spectrum (SPC) sans planter le traitement de texte. Je vous venterai tous les petits mérites du, en chœur, à se dire "Et avec Degas, ça marche ?" Je leur réponds : Bien plus que ça, c'est où sur mesure !

UNISPEC-DEGAS : UN MARIAGE HEUREUX

Sous Degas, après avoir sélectionné le mode Bloc, on clique sur S-5 ou b-5 et on se retrouve immédiatement sous Spectrum avec comme bloc défini

du, avoir chargé Degas l'écran en mémoire auparavant ! Je tiens à préciser que cela ne va pas sans entraîner un certain nombre de petits problèmes. Le plus important survient lorsque l'écran graphique avant d'être transféré à Unispec, utilise déjà sous Degas une palette complète de 15 couleurs. En utilisant ces couleurs totalement différentes de celle de la palette Degas pour les spots, au moment de la réimpression, Unispec envoie parfois une palette assez fantaisiste. Ceci est dû au fait qu'Unispec cherche à trouver une palette suffisamment proche de toutes les couleurs utilisées et que lorsque les couleurs sont beaucoup trop variées, cela donne une palette très différente de celle de base.

Avec cette nouvelle version de Spectrum, les concepteurs ont visiblement voulu mesurer les liens entre leur logiciel et Degas, notamment au niveau de l'interfaçage des deux programmes. Nous affirmerons donc, sans grand risque de nous tromper, que cette version a été développée, dans l'esprit d'un travail soutenu en cohésion avec Degas l'écran.

Il faut se féliciter de l'apparition de logiciels de cette qualité qui ne cherchent pas à créer leur petit standard réservé mais, au contraire, s'ouvrent sur d'autres programmes, permettant par symboles de mieux exploiter les capacités de la machine. Un muet !

N. Cettovici



... Guide des Spécialistes ATARI ...

78 VELIZY-SAINT-QUENTIN

GAME'S
LE PLUS GRAND
CHOIX DE JEUX

Centre Commercial Velizy 2
Tél. : 34.85.18.01
Centre Commercial St-Quentin-Ville
Tél. : 30.57.13.43

83 PANTIN

B.B.S.

DISTRIBUTEUR ATARI

GRAND PUBLIC & MUSIQUE PROFESSIONNELLE
DEVELOPPEMENT VERTICAL
TOUTE LA GAMME ATARI & HENDRIX

15, rue VERMOREL (DECELEUX)
Tél. : 44.00.00.40 Fax : 44.00.00.40
METRO : COLLEGE DE PARIS

SPECIALISTES
ATARI

* *

Si vous souhaitez figurer
dans ce guide, contactez :

MICK
43.98.22.22

ZZ-Lazy paint DU SCANNER A L'IMPRESSION LASER

ZZ-Lazy paint, nouveau logiciel de dessin 2D de la société Human Technologies, est spécialement dédié à la digitalisation d'images, à leur retouche, et enfin à leur reproduction sur imprimante qu'elle soit laser, matricielle ou à jet d'encre. Et c'est un champion, puisqu'il nous permet de travailler une image d'une résolution allant de 75 à 300 points par pouce (c'est-à-dire la résolution d'une imprimante laser).

ZZ-Lazy paint fonctionne unique-
ment en haute résolution mono-
chrome. Mais 640 points par
400 lignes, c'est encore trop peu. Alors
on travaille dans une fenêtre déplaçable
sur l'image virtuelle en maintenant
le bouton droit de la souris enfoncé.
Avant de se lancer dans le dessin ou la
numérisation, il faut déterminer le for-
mat et la résolution de l'image, grâce à
l'option "nouveau" du menu "Fichier".
Vous avez le choix entre cinq formats
prédéfinis (A4, A5, B5, Legal, Ecran) ou
un format sur mesure (d'un minimum
de 32x32 pixels jusqu'à un maximum
de 512x512).

UNE RÉOLUTION BÉTON

Quatre densités de résolution d'image
sont autorisées : 75, 150, 200 et 300
points par pouce (l'équivalent d'un

pouce fait 2,54 centimètres, et qu'une
résolution de 300 dpi représente 30 000
points par pouce carré). Autre facilité :
le type d'orientation de la feuille de
travail présentée horizontalement ou
verticalement. Evidemment, avant le
même, disponible sur l'ordinateur,
vous n'aurez pas le possibilité d'utiliser
tous les formats et résolutions. Ainsi, le
520 ST est limité à un format A4 pour
une résolution de 75 dpi, alors que le
Mega ST4 pourra un format A4 en
300 dpi. Ceci explique que ce logiciel
ne travaille que sur une seule image à la
fois et qu'on ne puisse pas changer la
résolution du format en cours de
création d'image.

Les outils regroupés à gauche de
l'écran de travail sont formés d'icônes
simples et identifiables d'un coup d'oeil.
La touche Alt permet par exem-
ple de travailler selon un axe horizontal

ou vertical. Le fonction bloc opère en
mode opaque, transparent, XOR ou
inverse-transparent, et vous agrandit ou
diminuez directement le bloc, pro-
portionnellement ou non, sans avoir à
passer par le menu "Edition" qui regrou-
pe toutes les opérations de bloc.

Le **pinceau** disponible en vingt-et-une
formes prédéfinies utilise des trames
et fonctionne en mode opaque ou
transparent. Tout comme l'outil qui
simule en pure perfection l'utilisa-
tion d'un véritable aérographe, la diffu-
sion de la lince étant plus dense au
centre qu'aux bords.

Les traits, lignes courbes, rectangles
arrondis ou non, ellipses et polygones
disposent de plusieurs épaisseurs, types
(lignes pointillées) et extrémités. Ils fonc-
tionnent aussi en mode opaque,
transparent, XOR ou inverse-transparent,
selon pour leurs versants remplis
qui, en outre, peuvent adopter toutes
les trames avec ou sans contour exté-
rieur.

La **fonction texte** permet de gérer les
formes GDSX que vous installez avec
le fichier "Assign SYS". Plusieurs sty-
les et tailles. De plus vous pouvez utili-
ser n'importe quelle trame et la modifier
en cours d'écriture. Ces trames sont de
trois types : informatives, scanner et
impression — et possèdent de nom-
breux niveaux de gris.

Notons enfin l'affichage permanent
des coordonnées et d'une petite fenê-
telle doublée d'une fonction loupe
accessible à tous les outils. De quoi
faire preuve d'une précision subli-
me !



Collection de Van Nieu

MENUS DÉROULANTS

Les autres fonctions de ce logiciel sont
disponibles dans les menus déroulants,
et presque toutes sont également ac-
cessibles au clavier.

Le menu **Fichier** regroupe toute le ges-
tion du fichier. Vous pouvez charger et
sauvegarder des images aux formats
IMC (Inter Scan Publisher, Treowater
Publisher), HP (Hewlett Packard sur PC et
Amiga), R3 (Rough) et R3H (Rough-
de qui illustre une fois de plus le remar-
quable souci de compatibilité dont à
tousjours fait preuve Human Techno-
gies.

Aucun problème non plus pour obtenir
toutes les informations possibles sur
vos disques et fichiers ou formater une
disquette sans avoir à sortir du logi-
ciel.

Le menu **Edition** gère toutes les fonc-
tions de bloc. Ces derniers sont sauve-
gardés et se laissent trouver dans
tous les sens — inversés, espacés, pen-
chés et à l'endroit !

Le menu **Filtres** gère toutes sortes de
filtres afin d'améliorer l'image. Ces fil-
tres vous permettent de sélectionner
mieux et les sauvegarder. Les zones
filtres peuvent être inversées, ratou-
lées, nettoyées (ou toutes les points isolés
dus à des poussières sur le document
numérisé) et comparés.



Le menu **Facilité** permet d'afficher la
totalité du dessin à l'écran d'obtenir

l'image avant et après retouches numériques

des informations sur l'image et la mé-
moire disponible, et de retrouver une
trame sur le dessin.

Quant au menu **Périphériques**, il gère la
numérisation par scanner (en direc-
tivement connecté au port cartouche et
pilote par Lazy Paint). Vous pouvez choisir
la résolution et la taille de l'image, et
numériser en monochrome (pour les
textes et dessins au trait) ou en couleurs
(pour les photos et dessins de
couleurs, dont les différents niveaux
seront alors tranchés).

Ce menu gère aussi les différents types
d'imprimantes (laser, matricielle, 8 ou
24 aiguilles, ou à jet d'encre) et lance
l'impression de l'image.

ZZ-Lazy paint est donc un logiciel simple
et puissant, idéal pour toute person-
ne désirant illustrer ses documents de
PAD par des images qu'il pourra créer
ou simplement retrouver sans au-
cune perte de résolution entre le scan-
ner et la reproduction.

Olivier Ponsot

Vous programmez ?

Vous avez envie de voir publier un de vos programmes
en Basic, P, Pascal, C, assembleur, etc ?

Envoyez vos œuvres (article descriptif, listing et disquette 3,5") à

1ST magazine, service listings
5/7 rue de l'Amiral Courbet
94160 Saint-Mandé

Les meilleures contributions seront rémunérées



W. Copey après
un filtrage
au logiciel

Becker Text 2

SOLIDE MAIS RUGUEUX

Becker Text 2 est un produit assez ingénu, avec quelques améliorations cardinales qui ne sont pas au rendez-vous. Son rapport qualité/prix reste dans les normes, mais il est handicapé par sa conception qui date et par un défaut d'ergonomie.

Utilisant les nombreuses possibilités de GEM Becker Text devrait être un traitement de texte polyvalent sachant utiliser et intégrer des éléments graphiques. Bien que l'on puisse récupérer des dessins à différents formats et les insérer — voire les superposer au texte — une seule police de caractères d'une seule forme (grand char) est disponible par ligne. Son aspect n'est pas conforme au standard sur ordinateur. Becker Text agit, jusqu'à sept toiles simultanées, contre quatre à ses principaux concurrents, et sur quatre colonnes. Les touches de fonction simples ou composées avec Shift ou Commande récupèrent jusqu'à 140 caractères chacune. Elles servent non seulement à modifier des éléments de texte, mais encore à appeler des macro-commandes. Malheureusement, à notre connaissance, ces commandes ne peuvent être ni mémorisées sur disque, ni rappelées. En revanche, les masques et présentations diverses (feuilles de style) pourront être sauvegardés. On créera ainsi des formes qui serviront par exemple de base à des factures. Le programme peut ainsi réaliser quelques fonctions de gestion et être relié efficacement à d'autres logiciels. Becker Text sait calculer Additions, soustractions, multiplications et divisions et peut établir des factures entières et automatiquement. Parmi les programmes complémentaires ANNOVI est une gestion simple des notes de pied de page. Le programme **STHEAD-ACC** permet d'intégrer dans le texte des caractères

de différentes dimensions. Ceci est réalisé en mode graphique sans possibilité d'édition. En revanche, on sauvegarde sous forme de graphisme des lignes de texte ornées avec des caractères de n'importe quelle taille pour les rendre à tout moment dans n'importe quel texte. Malgré ces avantages, il est difficile d'être d'accord avec l'introduction du manuel qui affirme : nous avons porté un grand soin à l'ergonomie. Les auteurs de Becker Text auraient fortement tiré parti d'une étude détaillée des différents ouvrages offerts par leurs concurrents.

En quoi par exemple est-il nécessaire de disposer d'un programme complémentaire pour intégrer dans un texte des lignes écrites avec des caractères de différentes tailles ? La réponse est peut-être toute simple : il était trop difficile de modifier le cours de Becker Text pour y intégrer cette fonction.

INDIQUER LA DIMENSION DU TEXTE

Avant de pouvoir commencer à travailler sur Becker Text, celui-ci exige de connaître la taille du texte qui va recevoir la taille en pixels qui approximerait. Mais le système réserve une place mémoire adaptée. Si le ou les dictionnaires sont chargés, le système en tendra compte également. Pour cette raison, certains dictionnaires (deux sont ouverts simultanément) ont été installés à titre fractionnés. Les possesseurs de Mega ST échapperont à ce problème, mais Becker Text n'est que légèrement plus de 520 K.

Le système de pliage (wordwrap) — type du dernier mot en début de la ligne suivante automatique est valable. Lorsque le texte est trop long, la ligne est tout d'abord remplie jusqu'au dernier caractère et le mot en cours de frappe est coupé arbitrairement à moins que vous ayez déjà introduit le mot et ses coupures.

res dans le dictionnaire qui vont être livrés sous forme embryonnaire (10 ko seulement). Il contrôla au fur et à mesure de votre bonne volonté à l'alimentation. Attention à ne pas conserver ailleurs périodiquement.

UN CROQUIS À FAIRE SOI-MÊME

En ce qui concerne la couleur, le mode d'emploi en page 8-28 avait prudemment : "Quisque le programme connaît les règles de couleur, il était peut-être totalement exclu que de-ci ou de-là quel-que erreur se produise." On ne peut pas dire que Becker Text ne soit pas fait pour les débutants, car on peut, sans avoir, utiliser ce qui indique les couleurs explicitement (pas de moteur de couleur).

Quoi qu'il en soit, la façon même de rentrer les mots nouveaux dans le dictionnaire est connue, voire pénible, même si de bonnes raisons d'économie

l'utilisateurs de réaliser ce genre de découpage, à vous de juger. La seule justification est l'aptitude à fonctionner dans des autres configurations (520KSTP).

INSERTION ET SURPAPPE

Le mode insertion n'est malheureusement réservé qu'à l'apprentissage du texte. L'insertion pure et dure en plan minuscule est fortement déconseillée par le mode d'emploi : "Si vous travaillez ailleurs qu'à la fin du texte, le pliage (wordwrap) d'un mot à la ligne suivante ne fonctionnera pas. Becker Text ST 2 coupe à la ligne, souvent mais sans y transférer le début du mot. De plus, si par la suite vous insérez un nouveau paragraphe au moyen du «Commande», cela peut entraîner la création de lignes contiguës quasi-exclusivement de caractères de remplissage. Mais l'avantage de cette manière de procéder est que vous pouvez insérer des paragraphes sans aucune perte de temps, parce que la mise en page n'est pas recalculée."

attem à la soulevée ajoute une architecture plus poussée de la fonction qui permet de jouer avec plusieurs pages, de les faire apparaître, disparaître, renvoyer, repartir, en ajoutant au enregistrement du texte n'importe où. Dans les versions à venir d'un concurrent, actuellement en bêta test, la fonction UNDO est même récursive. C'est-à-dire qu'elle peut être utilisée sur elle-même. UNDO peut donc annuler ou faire revenir un UNDO précédent. Concluons cependant sur un point fort : les programmes qui utilisent le langage C ont un avantage sur Becker Text comme éditeur grâce au mode C-Source qui autorise l'emploi spécial des accolades, lesquelles possèdent dans une signification particulière. Lorsqu'une accolade est ouverte, la liste admette de trois caractères et lorsqu'elle est fermée, il reprend son alignement d'origine.

Le dictionnaire permet également de créer un vocabulaire de synonimes en enregistrant tous les mots-clés. Si la



Dès le début, Becker Text a à utiliser le pictogramme du GEM et de l'Atari.



Une façon d'ordonner les mots de dictionnaire selon l'abréviation.

de place (RAM) et disponible et une meilleure vitesse le justifiait. Il faut en effet (1) découper le mot en syllabes et en éléments. Le lexique est construit comme un dictionnaire à retour de ligne qui permet de disposer d'un grand nombre de mots-clés dans un espace mémoire relativement réduit. Conséquemment cela signifie que l'utilisateur décompense lui-même les mots nouveaux, avec tous les risques d'erreur que cela implique.

Enfin, selon le mode d'emploi, "ergonomique" devra être envisagé sous la forme de "apprentissage". Les trois composants "ép", "oo" et "tq" sont des déformations du lexique. Le caractère "t" introduit les séparateurs d'éléments lexicaux, et le signe "t" désigne les éléments supplémentaires automatiques. Quelles que soient les bonnes raisons invoquées, on n'est certainement pas à

Becker Text est programmé selon un mode qui est proche à certains égards de l'ADP (ce qui n'est pas dit) des auteurs ont choisi la facilité au détriment de l'ergonomie. Il y a bien un temps que les logiciels concurrents savent faire tout cela en évitant les inconvénients mentionnés.

UN UNDO LIMITÉ

Becker Text 2 possède une fonction UNDO. Grâce à elle, un effacement ou une insertion de texte dans le texte ne peut être rattrapé. Mais, comme il dit le mode d'emploi en page 8-17 : "Ceci n'est pas possible que si le curseur n'a pas quitté la ligne modifiée." L'insertion de caractères dans une ligne efface également le tampon de UNDO. En testant les concurrents, on vérifie que quelques-uns, le buffer de UNDO

sont pas suivis d'un espace, ou s'ils sont mal écrits, ils sont alors présentés comme mal écrits, ce qui autorise un débogage immédiat des co-

En raison de son ancienneté, Becker Text conviendrait probablement ses utilisateurs, ceux-ci bénéficieraient d'une part de leurs substituts et d'autre part de l'aptitude de Becker Text à effectuer des calculs et à être lié à des programmes de gestion.

Becker Text sait gérer l'impression. Avec Atari, mais en mode Double ou Quadruple. Ceci implique qu'il n'y a pas de possibilités graphiques avec cette imprimante à moins de se procurer un "micro" et non vendu uniquement en Allemagne pour l'instant.

Jacques De Schryver

Micro Application — 58 rue du 19
Poissonnière 75010 Paris Tel (1)
47 70 32 44

Point fort : les formattions et la liaison dictionnaires multiples, gratuits.



160 caractères peuvent être enregistrés sur une feuille de fonction.



ECOUTE LA MUSIQUE, ÇA S'ARRANGE !

Chaque jour sortent des claviers équipés de séquenceurs et de nombreux arrangements intelligents et performants qui donnent à leur utilisateur l'illusion de conduire un orchestre d'un seul doigt. Si l'on dispose déjà de quelques synthés et boîtes à rythmes MIDI, ces deux logiciels — à prix raisonnable — permettent d'aborder le calcul et l'instrumentation avec efficacité. De plus, ils exécutent la création de ceux qui sont dans de bonnes dispositions.

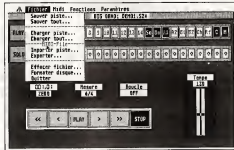
Bien entendu ne vous attendez pas trop à ce que le ST devienne créatif à votre place. Votre ordinateur préparé, attend de toute façon des ingrédients de base dont la qualité sera déterminante pour la bonne musicalité des arrangements qui seront concoctés.

BIG BAND

Incrédible mais vrai ! Un logiciel édité par la société Digipart — l'œuvre également de Studio 24 — vous propose l'arrangement assés par ordinateur ! Cinq fiches et une clé de protection (une de plus ! Vous attendez dans le cahier pour une vaste guide au travers d'une partie dense, après quoi vous plongerons dans le mode d'emploi, très clair et en français.

En moins de trente minutes, on a tout

Pour tous ceux qui n'ont pas fait le conservatoire et qui se sont lassés des accompagnements pas toujours heureux de certaines "mains gauches" d'orgues électroniques, deux logiciels complémentaires sont là pour vous aider à réaliser des arrangements parfois originaux mais qui tiennent la route.



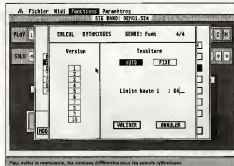
compris. On comprend donc aussi vite que, si l'on a pas de NT 32 Roland, il est indispensable de reconfigurer la première en fonction de nos instruments et de leur configuration MIDI (est un peu fastidieux certes, mais avec un peu d'attention des notes et des sons etc.). Une fois cette formalité remplie, on se rend vite compte que Big Band fonctionne d'abord et naturellement en conjonction avec Studio 24 qui permet d'accéder directement au séquenceur à l'arrangement sans formalités, avec une parfaite compatibilité de fichiers. Enfin, si l'on veut toujours faire marcher ce cher Big Band, il faut de toute façon disposer d'un moyen d'acquisition qui lue et écrit des fichiers au format Midifile (Pro 24, Kcs Dr Ts, Messer-

Quelques étapes d'arrangement pour les notes

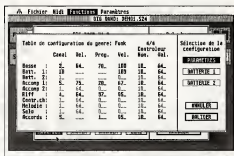
Tracts Prof. Une extension est alors conseillée pour les clés (ou toaster) de façon à ce que vous n'ayez pas à les servir et les remettre sans arrêt ! C'est ici que les choses sérieuses commencent. Big Band propose des instrumentations à partir d'une grille d'accords éditables ou mieux encore, une orchestration complète à partir d'une mélodie. Les 24 pistes sont disponibles et 13 servent à stocker les résultats qui vous ont plu parmi les calculs de l'ordinateur. Piste après piste vous faites bosser le ST et vous gardez ce qui est le plus réussi. Après avoir proposé des grilles d'accords, Big Band va synthétiser des rythmes des riffs, des contre-chants, des solos et même une mélodie si cela vous dit. Tout cela individuellement ou bien ensemble la totale. Une orchestration complète après un petit moment de réflexion.

TOUJOURS PLUS LOIN AVEC LES FONCTIONS

De nombreuses fonctions sont disponibles pour aller encore plus loin :
— lecture d'une ou plusieurs pistes simultanément,
— réglage du métronome et de la mesure.



— réglage des canaux MIDI,
— copie
— chargement ou effacement des pistes
— transposition
— chargement ou sauvegarde totale ou d'une seule piste
— édition de la piste d'accords.



Big Band est capable de créer des instruments, bases, batteries, accompagnements, etc.

— orchestration,
— et formatage.
L'éditor de la piste C d'accords est particulièrement efficace si elle est utilisée avant de demander au programme de calculer une orchestration

d'orchestration. La logique est donc simple : à partir d'une mélodie, on calcule des accords qui serviront à fabriquer le reste de l'arrangement, ou bien on se passe de la mélodie que l'on demandera à Big Band de proposer plus tard !

L'écrit symbolise un magnéto mais sans touche "record" ce qui est regrettable. Quatorze choix de style d'orchestration sont proposés : rock, funk, disco, slow-rock, ballade, jazz, swing, tango, swing, reggae, blues, samba ou bossa. Pour chacun d'eux, Big Band offre un choix assez séduisant avec possibilité de configurer son système midi de façon différente, instrument par instrument, canal, vitesse, programme volume. Cependant les résultats obtenus ne doivent pas systématiquement être considérés comme une fin en soi : sont relativement stéréotypés et ne passeront sans doute pas beaucoup des musiciens un peu exigeants. En réalité, les résultats sont très intéressants. Cela va de l'orchestre tout bonnement à des arrangements que l'on aurait peut-être pas spontanément imaginés.

Mais attention, Big Band autonome la construction en un clin d'œil d'un cadre de travail très utile sur un séquenceur performant pour ensuite chercher des harmonies plus riches et des rythmiques plus subtiles. La section rythmique est là, avec des contre-chants et riffs qui ne demandent qu'à être enrichis. Le travail est ainsi facilité. Pour ceux qui ne sont pas des arrangeurs professionnels, c'est une aubaine. Pour tous les amateurs

Star
LC
24-1024 AIGUILLES
VALENT MIEUX QUE 9

Jusqu'alors réservées à une minorité ou aux sociétés, les imprimantes 24 aiguilles commencent à se démocratiser. Les prix ont considérablement diminué, se rapprochant dangereusement de ceux des 9 aiguilles classiques. La LC 24-10 en est un exemple.

La Star LC 24-10 reprend l'ergonomie et nombre de caractéristiques de la série Star. La LC 10 (neuf aiguilles, avec quelques améliorations bien entendues). Les spécifications générales sont les suivantes :

- impression matricielle 24 aiguilles bidirectionnelle optimisée (ou unidirectionnelle si nécessaire et pour le graphisme) ;
- vitesse d'impression 142 caractères par seconde en qualité latine et 47 caractères par seconde en qualité courrier ;
- l'impression est de 1/8" de pouce en standard, programmable de 1/8" jusqu'à 1/320" de pouce ;
- l'alimentation du papier s'effectue par l'intermédiaire d'un mécanisme automatique (feuille à feuille) ou par traction-pousée (avec la commande "Paper Pull") ; le papier continu est mis en attente, cela permet de revenir à l'alimentation feuille à feuille sans manipulation ;
- le nombre d'exemplaires imprimables en un seul passage est limité à trois, comme pour la plupart des imprimantes ;
- un chargeur automatique feuille à feuille spécifique à la machine est disponible en option.

CINQ POLICES DE CARACTÈRES

Les dimensions de l'appareil sont un peu plus importantes que pour la LC 10 (410 x 328 x 120 mm). L'interrupteur de mise sous tension se situe en bas à gauche de la face avant (des pratiques d'accès). Le tableau de bord sur la droite de la face avant permet de sélectionner directement l'une des cinq polices de caractères d'origine — Brocton, Courier, Prestige, Grator, Script — ainsi que la densité d'impression —

Un mode silencieux est disponible. Chaque ligne est alors imprimée en deux passes. Certaines combinaisons de touches donnent accès à des fonctions comme le blocage du style — empêchant le logiciel utilisé de modifier le style et la densité des caractères ou permettant le virage hexadécimal (jeux) des codes envoyés à l'imprimante.

UNE INTERFACE CLASSIQUE

L'imprimante dispose d'une interface parallèle Centronics 7 ou 8 bits utilisant une connexion série avec les ST

avec les caractères...
elles des caractères...
lente, quadruple longueur. D'un...
une réalisable...
la différence de définition et ne présente pas problème...
aiguilles. De petites problèmes d'intelligences appar...
compatibilités. De la plupart des caractères...
utilisation d'une à elles est le processus de...
neuf aiguilles

De haut en bas, un ordinateur d'ent de cinq polices résidentes — le script —, puis deux exemples d'impression sous Signum, en Gothic et en Courier (et non pas CALSON !)

XBN Ma c r t u e r t y u i o p
caractères (GOTHIQUE).
COURIER est un tel un ordinaire. Mais si il vraiment besoin
le préféré? Non! avec tout les jeux un échantillon de la au
le préféré? Non! avec tout les jeux un échantillon de la au

de caractères CALSON (ITALIQUE).
Avec Signum, vous pouvez donner à vos documents l'aspect qui
vous donnez à vos documents

La mémoire tampon de 7 ko est également utilisable par des caractères téléchargeables créés par vos soins (50 ou maximum et jusqu'à 225 avec une carte d'expansion RAM). Grâce à un connecteur sur l'avant de la machine, il est possible d'ajouter des cartouches contenant de nouvelles polices de caractères ou une extension mémoire. Deux modes d'émulation sont disponibles en standard : Epson LQ 800 et IBM Proprinter X24. Cela implique deux jeux de caractères, un jeu ASCII standard (96 caractères) et un jeu IBM (244 caractères), téléchargeables par micro-interrupteur.

La LC 24-10 imprime les graphismes en simple, double, triple, quadruple ou septuple densité (densité maximale de 360 points/pouce). Elle peut également modifier la taille des caractères (jusqu'à la quadruple hauteur, quadruple largeur). D'autres effets tel le surbrillance sont réalisables. La différence de définition avec une 9 aiguilles en mode texte est négligeable. De petits problèmes d'intelligence apparaissent avec l'utilisation de la fonction Hardcopy du ST (la résultat, bien

SPÉCIFICATIONS TECHNIQUES

- Impression
- 24 aiguilles, déplacement bidirectionnel en mode
- matricielle (5 jeux de caractères)
- 80 colonnes
- vitesse d'impression
- 142 cps (caractères par seconde) en latine
- 47 cps en courrier Pica
- Mémoire tampon 7 ko
- Interface parallèle
- Modes d'émulation : Epson LQ 800 et IBM Proprinter X24
- Alimentation papier
- traction (manuel ou automatique)
- et tractio sur chargeur feuille à feuille en option
- Prix globalement constaté : 3 990 F

Elle) possèdent également des problèmes d'intelligence (à vous de les modifier). En revanche, les impressions avec des programmes de PAD et de traitement de texte graphique (Signum) sont irréprochables.

UN MATÉRIEL ROBUSTE
ET BIEN CONÇU

Comme les autres produits de la marque Star, la LC 24-10 est un matériel robuste et bien conçu. La différence de prix (environ 1 000 F) avec une 9 aiguilles n'est plus argument principal qui conditionnera le choix. Mais quand la différence de qualité d'impression et les diverses fonctionnalités (plusieurs polices, port cartouche, etc.) sont aussi significatives. Cette imprimante bénéficie d'un excellent rapport qualité/prix. Que dire de plus sur les qualités de l'appareil nous qui, conquis par la machine, je viens d'en acquiescer une.

Christophe Chetillon

Star Microprint France
25 rue Michel Faraday
91100 Montargis-le Breton

SEDI

centre agréé ATARI

UNE SOLUTION RAPIDE
ET EFFICACE
À TOUS VOS PROBLÈMES

Pour vos réparations,
extensions,
changement de drive,
pose de free - boot
Demandez Jean Paul

PROMO : Free-boot 250, 50 Fr TTC
Montage bliffler 300, 60 Fr TTC

DÉPANNAGE : ATARI - SINCLAIR - COMMODORE - ORIC

15, Impasse des Primevères
75011 PARIS

43 38 94 24

SUR LA PISTE DU MS-DOS

Un commutateur 80/40 pistes

L'Atari ST a plusieurs cordes à son arc, entre autres, celle de pouvoir lire directement les disquettes au format MS/DOS de l'IBM PC.

Nous n'ignorons que les disquettes PC sont au format 8,25 pouces et en 40 pistes double-face. Or, votre bureau, au côté de votre Atari, trône parfois un second lecteur de type 8,25 pouces double-face 80 pistes de 720 ko. Ayant acquis le fameux logiciel d'émulation PC qu'est PC Dico, vous vous demandez si vous pouvez utiliser ce lecteur pour relire directement des disquettes provenant d'un PC. La réponse est immédiatement non ! Car, là où votre lecteur place 80 pistes, un lecteur de disquettes PC n'en place que 40. Ainsi une piste PC correspond physiquement à la position d'une piste sur deux de votre disquette ST. Avec les 40 impulsions destinées à ce dernier, votre lecteur ne lira que la

PRINCIPE DE FONCTIONNEMENT

Ce montage s'adresse à toute personne possédant un Atari ST, de modèle quelconque et un lecteur externe 8,25 pouces double-face, 80 pistes, 720 ko. Pour que votre lecteur de disquette avance ou recule ses têtes magnétiques, il reçoit de l'Atari un signal nommé STEP IMPULSE, qui est une impulsion électrique envoyant les têtes du lecteur à l'extrémité d'une piste par impulsion. Votre lecteur nécessite donc 80 impulsions STEP IMPULSE pour aller de la piste 00 à la dernière piste, et lire ainsi toute la disquette. Le lecteur d'un PC de base (360 ko) en nécessite

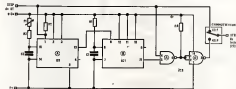
seulement 40, d'où l'idée de doubler le nombre d'impulsions que votre lecteur 80 pistes reçoit de l'Atari ST (80/2 = 40 le résultat sera bon). Pour cela, nous utilisons un multivibrateur monostable et deux portes logiques associées à quelques composants courants et bon marché. Malgré ces notes barbares, il n'y a rien de bien compliqué. Chaque impulsion STEP, venant de l'Atari, va au multivibrateur qui crée une impulsion pour faire avancer le lecteur, impulsion

RÉALISATION

Pour réaliser ce montage, un minimum de matériel est nécessaire :

- 1 circuit intégré SN 74LS 123 (IC1)
- 1 condensateur de 220 nF (C2)
- 1 circuit intégré SN 74LS 38 (IC2)
- 2 résistances de 10 kohms 1/4 Watt (R1 et R4)
- 1 résistance de 22 kohms 1/4 Watt (R2)
- 1 résistance de 27 kohms 1/4 Watt (R3)
- 1 condensateur de 86 nF (C1)
- 1 condensateur de 220 nF (C2)
- 1 résistance ajustable de 10 kohms minimum (P1)
- 1 inverseur unipolaire à deux positions (COMMUTATEUR)

seulement 40, d'où l'idée de doubler le nombre d'impulsions que votre lecteur 80 pistes reçoit de l'Atari ST (80/2 = 40 le résultat sera bon). Pour cela, nous utilisons un multivibrateur monostable et deux portes logiques associées à quelques composants courants et bon marché. Malgré ces notes barbares, il n'y a rien de bien compliqué. Chaque impulsion STEP, venant de l'Atari, va au multivibrateur qui crée une impulsion pour faire avancer le lecteur, impulsion



seulement 40, d'où l'idée de doubler le nombre d'impulsions que votre lecteur 80 pistes reçoit de l'Atari ST (80/2 = 40 le résultat sera bon). Pour cela, nous utilisons un multivibrateur monostable et deux portes logiques associées à quelques composants courants et bon marché. Malgré ces notes barbares, il n'y a rien de bien compliqué. Chaque impulsion STEP, venant de l'Atari, va au multivibrateur qui crée une impulsion pour faire avancer le lecteur, impulsion

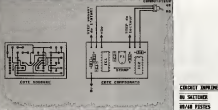
● 1 circuit imprimé ou une plaque à trous pour le circuit. A titre indicatif, le prix de revient de ce montage est de l'ordre d'une trentaine de francs.

BRANCHEMENT DU MONTAGE

Fort simple de conception, ce montage s'insère entre l'Atari et le lecteur dans lequel il pourra, éventuellement, trouver place vu sa taille réduite. Il n'y

a que quatre fils à souder sur le lecteur. Ils correspondent aux : +5V, 0V, STEP venant de l'Atari, STEP allant au lecteur. L'interrupteur est placé soit sur le côté avant, soit sur la face arrière du dit lecteur. Nous laissons à l'utilisateur le libre choix de l'esthétique.

Pour repérer les divers fils, basez-vous sur le brochage de la prise Atari fournie dans le manuel du ST ou sur les précédents montages parus dans



ME CONSERVER PRÉCIEUSEMENT CAR...

DEMANDEZ VOTRE CARTE IMPULSION. ELLE EST GRATUITE ! PROFITEZ VITE DE SES MULTIPLES AVANTAGES...



LE N°1 DE LA RÉPARATION ET DES PIÈCES DÉTACHÉES DE MICRO-ORDINATEURS ET PÉRIPHÉRIQUES À VOTRE SERVICE

31 rue de Maubeuge 75009 Paris. Tel: 48-74-38-30

COMMODORE
ATARI
AMSTRAD
SINCLAIR
ORIC
THOMSON
APPLE
ETC...

- PRIORITÉ SUR LES RÉPARATIONS
- REMISES SUR RÉPARATIONS EXTÉRIEURES ET
- UN DIAGNOSTIC GRATUIT DE VOTRE MICRO-
- CARTE
- NOT L'INE : 48-74-38-30
- Offre valable jusqu'au 28 février 1989
- (prix normal de la carte : 100F)

BON DE COMMANDE 187 03/89

JE DESIRE _____ CARTE-PRIVILEGES (valable à partir de 2000 par mois)

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Carte Postal : _____ Ville : _____

Marque et type d'ordinateur : _____

IST n°7 et 8. Le circuit imprimé proposé n'est pas indispensable à la réalisation du montage. Avec une plaque à trous, montez les composants comme sur le schéma du circuit imprimé puis effectuez les diverses connexions avec du fil isolé.

UTILISATION

En mode Atari ST, il suffira de positionner l'interrupteur sur la position 80 pistes pour disposer d'un lecteur classique 720 ko. Alors qu'en émulation PC, il n'y aura qu'à lancer le programme PC Dico et à commuter l'interrupteur en mode 40 pistes pour charger et sauvegarder directement les programmes au format MS/DOS du PC. Précisons, à titre indicatif, que ce montage fonctionne parfaitement sur plus d'une vingtaine d'appareils, équipés de lecteurs 8,25 pouces de marque Toshiba et de références FDD 3603, FDD 6623 ou FDD 6683, ou de lecteurs TEAC modèle FD ES FG. Mais, il marchera aussi efficacement avec n'importe quel autre modèle compatible avec le ST. Bonne réalisation et bonne émulation.

Fco

UN SCANNER ÉCONOMIQUE

Il n'y a pas si longtemps, pour posséder son portrait sur ordinateur, il fallait des sacrés talents de dessinateur et un bon miroir. Heureusement, les "scanners" sont arrivés. Hélas ! Ces fruits de la technique moderne atteignent souvent des prix redoutables. L'Image Scanner représente un nouveau pas vers la démocratisation de ce type de périphériques.

L'Image Scanner fini du verbe anglais (to scan : balayer) se présente comme un petit boîtier à connecter sur le port d'interface du ST. Malgré sa taille réduite, l'aspect du digitaliseur est tout de même assez impressionnant. En effet, deux espaces de câbles souples et fins sortent de son boîtier. Après un examen attentif de l'objet, nous découvrons qu'il s'agit là de deux fibres optiques dont les extrémités sont réunies par un morceau de verre plastique.

Remarquons que ce scanner présente l'avantage de ne pas utiliser d'alimentation externe, il prend l'énergie nécessaire sur le port cartouche.

PRINCIPE DE FONCTIONNEMENT

Après lecture de la notice en anglais et quelques cogitations sur la question, le principe de fonctionnement apparaît évidemment. L'extrémité des deux fibres doit être fixée sur la tête d'impression d'une imprimante à aiguilles. Le balayage nécessaire à l'exploration ligne par ligne du document est alors obtenu par un photodiode judicieusement placé au-dessus de l'imprimante grâce au logiciel fourni.

Une des fibres optiques amène sur le document la lumière d'une diode infrarouge. La seconde fibre optique récupère un pourcentage variable de cette lumière, fonction de la lumière réfléchie par le texte à l'endroit du document exploré. Le laser est très réfléchissant alors que le noir absorbe presque toute la lumière. Le ST n'a plus

alors qu'il interprète convenablement les signaux reçus (après passage dans un microprocesseur qui convertit la lumière en données plus compréhensibles pour un microprocesseur).

LE LOGICIEL DE NUMÉRISATION

Deux disquettes sont fournies avec le digitaliseur. L'une contient le programme de numérisation des images (MGSAN) l'autre identifie AIM, un programme destiné à retrouver les images. Le manuel (en anglais) livre également des conseils utiles pour l'installation et la mise au point de l'appareil.

Le logiciel MGSAN fonctionne dans les trois résolutions, bien que, évidemment, la carte d'images soit plus intéressante en haute résolution. On dispose alors de 16 tentes (en monochrome, ce sont des trames plus ou moins foncées).

Diverses fonctions sont proposées par le programme. Un seul menu offre les facilités suivantes :

- sauvegarde d'images avec format Resochrome, Raster ou 128 ko RAW DATA (notre qu'il est également possible de sauvegarder les images au format BMP) ;
- les commandes "Auto Gray Adjust" qui optimisent la palette de gris judicieusement en explorant une ligne du document ; chargement, sauvegarde, modification de la configuration palette et mémorisation d'au moins dix configurations et vous pourrez créer la vôtre ;

— la dernière option, "DPI scanning", regroupe le choix de la résolution d'image (taille écran, 75, 150, 210, 300, 360, 1 000 DPI) ainsi qu'un sous-menu de gestion d'attente avec tout le nécessaire (formatage, affichage, fichiers, renommage d'un fichier).

Les commandes disponibles à partir de l'écran principal offrent un réglage direct des tentes au choix sur la palette des 312 couleurs du ST par modification des valeurs RGB, le lancement du processus de digitalisation (SCAN) et RESCAN, un retour de l'image avec une nouvelle palette (RECALC) ainsi qu'une option VIEW pour admirer les images obtenues.

La palette des couleurs, représentée en bas de l'écran, est accessible directement en cliquant sur la couleur à modifier, décaler, etc. Chaque tente peut être allouée à une couleur au choix du domaine de digitalisation. L'échantillonnage 8 bits offre 255 valeurs différentes, vous pouvez définir le blanc entre 0 et 35, un gris léger entre 36 et 40, et ainsi de suite avec les 18 tentes. Cette fonction s'utilise à l'aide de petites icônes déplaçant cette palette dans les couleurs ou le noir/clair/bleu/rouge (par rapport à la palette de digitalisation). Ainsi, il est possible de foncer ou de décolorer l'image et de régler la sensibilité à certaines tentes en particulier.

Le zoom xupérieur gauche est occupé par une fenêtre servant à sélectionner la taille de l'encadrement à digitaliser (offrant par le même, un effet de loupe ou de réduction du document) ainsi que sa position (pour commencer à numériser l'image au milieu de la feuille, par exemple).

Le logiciel sous GEM, AIM, fonctionne en monochrome ou en couleur et supporte jusqu'à quatre images simultanées. Les formats d'image peuvent être de plusieurs types (IFF, BE, Degas, ST80000).

Une fenêtre de commande sera à la fois office de journal, en affichant en clair les opérations déjà exécutées ou en cours et d'éditeur pour utiliser le langage intégré. De véritables macro-commandes (enchaînement de plusieurs opérations complexes) sont possibles. Les traitements d'images envisageables sont nombreux, depuis les transformations géométriques (JULI ET EXCLUSIF), jusqu'aux manipulations plus subtiles (lissage, dilatation, propagation, filtrage, divers traitements des couleurs) ; il s'agit donc d'un programme puissant, mais assez ardu à maîtriser.

UTILISATION

Il faut tout d'abord retenir le ruban encadré de l'imprimante, sous lequel se trouvent les fibres optiques qui servent à la tête d'impression à l'aide de

ruban adhésif. Ce système de fixation du capteur optique oblige au bricolage et nécessite de tâtonner pas mal de temps avant d'obtenir une position et la bonne distance du papier, sans froter ou abîmer l'un des éléments de l'imprimante.

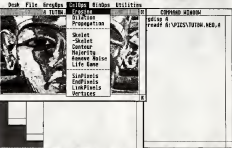
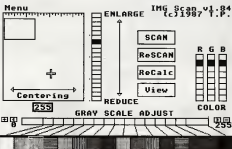
Heureusement, une petite fenêtre affiche en permanence la valeur de la couleur lue. Elle permet de calibrer le niveau du blanc et du noir (bords extrêmes de la palette). Autres précautions, l'imprimante ne doit pas être en mode line feed automatique qui ne permettrait de tourner. De même, il est préférable d'inhiber la détection de fin de papier. Verser en su document à numériser, il est presque obligatoire de passer par un photocopieur avec un bon contraste de l'objet ou du dessin à saisir (à moins que vous n'aimiez déchiffrer les pages du document original). La saisie de photographies couleur (digitalisées en nuances de gris) est possible mais passe mal pour les couleurs rouges car la lumière émise par le capteur est infrarouge.

Voilà toutes les conditions réunies, un clic sur la commande adéquate, et c'est parti. L'image apparaît ligne par ligne à partir du haut de l'écran. Le processus de balayage de l'image par l'imprimante est très lent. Comptez au moins cinq minutes pour saisir une image.

NUMÉRISATION ÉCONOMIQUE

N'en doutons pas, grâce à son prix raisonnable, le menu à la portée de tous, cette interface ouvre la porte à la banalisation des digitalisations d'images sur ST — avec tous les avantages que en résultent l'utilisation en PAO, graphique, éducation.

Imaginez qu'un système efficace de fixation du capteur ne soit pas fourni (même un petit clip en plastique par exemple). Une fois résolu ce problème de fixation, et les brèves réglages de palette soignés, ce scanner donne des résultats tout à fait honorables. Fournissant des illustrations de bonne qualité, quelques inconvénients de ce système de digitalisation disparaissent heureusement devant un argument masqué, le prix. Image Scanner est moins cher que le moins cher des scanners concurrents.



RESOLUTION : de 75 à 1 000 DPI
 Prix : 1 490 F
 Importé par Clevis — 9 rue
 Houdon 75018 Paris
 Tél. (1) 42 62 00 10



MATA HARI

Uous avez certainement déjà entendu parler de la célèbre espionne hollandaise au service des Français, entre autres, qui venait au début de la 1^{re} Guerre mondiale à décode, à adapter une de ses missions (dont nous savons le nom, secret d'état oblige) sur Atari ST. Vous êtes Mata Hari et vous devez déviter votre faïence, rester invisible dans l'immense propriété du sinistre docteur Now. Sa demeure est desservie par un seul ascenseur central. Pour accéder aux différents étages, vous devrez trouver des clés disséminées dans des coffres-fort. La résidence de Now est hélas à bien prosaïques Robots, gardes et infirmiers sadistes sont là pour vous compliquer l'existence. Quelques déplacements, votre petit personnage connaît deux actions : sauter, pour éviter les balles perdus et les robots et tirer pour dégommer les gardes. Toutefois, attention ! Il ne faut pas tirer à tort et à travers et tuer tout ce qui bouge. En fait certains coffres sont protégés par une porte à code que seuls les casse-pistons pourront vous donner. D'autres portes bloquées ouvrant plus aisément à la main de dynamite.

RETOUR EN ENFANCE !

C'est de qui vous amènera lorsque vous découvrirez les magnifiques graphi-

ÉDITEUR	Comix
GENRE	Warfare/Action
GRAPHISME	Superbe
SON	Plus mauvais
INTERET	Un peu faible
DURÉE	Quelques jours
PROX	Fin 2001
Il se combat au char, l'achète.		



VICTORY ROAD

Pavé de mauvaises intentions...

VETERAN

La parole est aux mitrailleuses

Il y en a des qui vont encore dire que j'étais anti-mitralaise. C'est faux, il y en a une contre la blaise, et la je suis prêt. J'ai droit à une mise dose. De quoi c'est moi qui cause ? De rien rassurez-vous, pas de problème, mais il est de vous tirer dans le tas (les troupes ennemies) en guidant un char qui fait office de vision à l'écran. Nul besoin d'être adjudant pour réussir cet exploit. L'armée n'a donc rien à voir dans le critique de cet article.

Erreur dans le desai de l'histoire. Le début du jeu consiste à chasser une armée. Là il y a évidemment matière à l'éducation des petits, quand il s'agit d'apprendre quelle est la cadence de tir la portée, l'angle, et le calibre de l'outil. Une fois alléché le choix judicieux qui nous les uns aux autres, très réduits. Les bruyants, en vue de la vue, rendent efficacement tous les rôles imaginables du méchant, justement pourfendu par le héros. Les armées abso-



lont faire bruyant la guerre et faire perdre le justice. C'est dit dans le manuel. On se sent mieux en se sachant dans le ben camp non ? La première tableau, j'y en a trois, vous introduit sur le champ de bataille. Le graphique est digne des meilleurs programmes, ceux que vous avez vus il y a trois ans sur 486. Les mouvements sont parfaitement accablés et vos adversaires aussi, même identiques les uns aux autres, très réduits. Les bruyants, en vue de la vue, rendent efficacement tous les rôles imaginables du méchant, justement pourfendu par le héros. Les armées abso-



INCIDENTS DE PARCOURS

Divers obstacles vous bloquent la route, il est possible de les détruire en tirant (bref, pression sur le bouton) ou en lançant une grenade (pression longue). Certains font découvrir des bonus, mitrailleuses miniatures, momentané, boules de feu, alimentation de tous les minotres à l'écran, etc. D'autres, non du tout. Pour obtenir le jeu, il y a une des trappes, des passages secrets, des pièges, à quelques autres barrières. Les plus difficiles est encore de se habituer au tir. Il ne se déclenche que lorsque on relâche le bouton. Et le nouveau se fait d'apercevoir le précédent, qui faisait encore des ravages sur l'écran. Donc

quand vous êtes censé, la panique vous fait retrouver vos vieux réflexes de tueur fou, et vous faites à l'importe que ? Question d'habitude. *Victory Road* se joue avec un plaisir certain. Sortes nombreuses et originales, scrolling de qualité, vitesse d'animation horrible, et tableau varié et inventif. Un peu à la façon des jeux d'arcade japonais, il y a une foule de trucs à découvrir ou à deviner, plus des munitions garnies à chaque changement de tableau, ou d'une certaine puissance. L'ensemble constitue un excellent jeu d'arcade.

Alain Skoppe

ÉDITEUR	Imagine
GENRE	Stratégie
SON	Très bon
INTERET	Certain
DURÉE	Un bon niveau
PROX	Fin 2001

sont le bon, un peu plus loin, sans les munitions nécessaires pour vous défendre une fois pour toutes, quel bol ! Les hallucinations sont les play et les incidents en face de vous (sans parler de vos missiles), attendez sagement, après votre première fusée, que vous en brisez une seconde. En revanche, les malheureux ennemis qui passent devant vous, s'ils évitent parfois vos trappes, peuvent hériter de balles qui n'auront guère de les attendre. Plus de quoi il faut mieux travailler par l'imagination d'un micro qui avec un 357 dans le rue-donc que les volants n'ont pas à défaut de chartré, le survit de ce que les ennemis (ou ceux qui tant qu'à faire l'histoire des autres) même type, mieux réalisés. Pour les héros, les malheureux, on ne peut pas dire que pour le moins, ne sont à la fois beaux, inventifs et intéressants.

Cyril

ÉDITEUR	Software Horizons
GENRE	Jeux de rôle
GRAPHISME	Très moyen
SON	Très limite
INTERET	C'est quoi l'intérêt ?
DURÉE	Amplément
PROX	Fin 2001
Il se combat au char, l'achète.		

ACTION ST POUR LE MEILLEUR ET POUR LE PIRE

Ses performances certaines complètent de jeu résistent de bonnes surprises, le plaisir d'être à la tête d'un héros distingué qui découle quelques fois en profitant de la renommée d'un ou deux best-sellers pièces en couverture Action n'échappe malheureusement pas à la règle.

MASTERS OF THE UNIVERSE

Les deux premières diapositives sont réservées à Masters of the universe, jeu d'arcade tiré du film du même nom. Le personnage évolue dans une ville où le méchant Skeletor lui fait rechercher huit accords en vue d'activer une clé cosmique qui lui donnera le contrôle de l'univers. Votre mission, si vous l'acceptez, est de retrouver ces huit accords en affrontant les hordes de soldats de Skeletor. Bonne chance. Jim I.



Deux campagnes interviennent, de temps à autres pour vous indiquer la position de certaines clés qui vous font récupérer au plus vite. Chaque acquisition est marquée par un nouveau tableau et une nouvelle façon d'affronter les soldats ou des adversaires plus costauds. Ainsi, le personnage ou son corps à corps dans un châtiment de terraflo contre deux maîtres d'armes, essuie une fusillade dans un magasin de musique, ou affronte les soldats sur une piste-forme volante. Un temps limité me impose pour récupérer les huit ac-

conds. Le vitrail du personnage baigne avec les coups per, mais de temps à autres, elle peut remonter en récupérant certains bonus (louis forme d'explosifs disséminés dans la ville). Le graphisme est plus que correct et la scénarisation intéressante. C'est un des meilleurs jeux de cette compilation.

TRAILBLAZER

Pour ceux qui préfèrent pousser au lieu de tirer, voici Trailblazer, parcours d'infanter pour un ballon. À l'aide du joystick, guidez un ballon au long d'une piste, laquelle est formée de dalles et de trous, dans lesquels il faut éviter de chuter. Chaque dalle a un effet précis sur le trajet du ballon et le fait soit rebondir, soit accélérer, inverser les commandes ou encore ralentir ou lui revenir en arrière. Chaque effet est lié à la couleur de la dalle touchée.

Le but est de terminer le plus vite possible les dix niveaux. Chaque parcours assimilé au pourcentage temps et nombre de sauts. Le joystick contrôle direction et vitesse de la balle, mais aussi le saut. Un mode entraînant permet de se faire le pied. On joue à un ou deux joueurs. La score varie en fonction de la vitesse de la balle dans le parcours. Unedrive permet de continuer.

relève de l'exploit et monte presque un Nobel. De même, les murs absorbant méditent un bonus au rayon du rayon. Certains points de la piste des livres optiques transfèrent le rayon vers d'autres fibres, et pas toujours au vu de l'acheteur.

L'énergie du rayon diminue avec le temps, il faut agir promptement, sinon tout est à recommencer. L'idée est originale, mais la difficulté demeure un peu trop élevée, même après quelques parcours d'entraînement. Après avoir examiné le crémé de la compilation, on tombe bien vite dans la routine. 3D Galaxie Northstar sont la preuve.

3D GALAXY

Des fois premières secondes du 3D Galaxie, je n'est pas noté pour vérifier que je ne m'étais pas trompé. Elle annonce un jeu incroyablement réaliste, avec de superbes effets sonores. Je n'ai vu qu'un jeu incroyablement réaliste, avec une musique quelque peu anodine.

Le scénario est classique, les aliens envahissent la planète, on doit en descendre un max. Les commandes de votre vaisseau, vous voyez donc de la main propre du terme les formations d'envahisseurs, les unités ennies les autres, réajustement de façon monotone. Si tout se déroule en 3D, seules deux coordonnées sont, visuellement, accessibles, la vitesse restant pratiquement constante, pas moyen de faire du sur place. Le graphisme n'est pas très beau, et le déroulement du jeu vraiment trop lent.

NORTHSTAR

Après un graphisme pauvre, Northstar devient vos yeux écœurés des myriades de couleurs vives et éclatantes. Il faut nettoyer une base sans mains de l'ennemi, et le réacteur. En chemin vers le centre de la base, votre cyborg devra tuer ou plutôt éliminer, tout adversaire venant même, contretemps à votre rencontre. Vous disposez, du début d'un bras extensible, mais votre ennemi s'étendit lorsque vous rapprochez le bras, matériel abandonné par d'éventuels survivants. Les graphismes sont corrects, mais on se lasse assez vite. À réserver aux incriminés du shoot en air. Notez que chaque jeu est accompagné d'une notice en français.

EDITEUR San Games
GENRE arcade
GRAPHISME très bien
SON décevant
INTERET intéressant
DUREE moyen
CONFIG 520 ST couleur
PRIX 200 F
J'achète parce qu'il y a plein de jeux	



HELL BENT

C'est l'enfer

Encore un jeu d'arcade... oui, mais quel jeu ! En effet, il s'agit de revivre les exploits du célèbre capitaine D. Hellbert (de Skeletor, bien sûr). Aux commandes de son chasseur, il émettent les usages de Krellian (l'ignoble) dans le système statuaire d'Altorche, en l'un de près de 30 3D. L'appareil du capitaine Hellbert est rapetissé au vu de dessus. Il se déplace à l'écran dans les quatre directions, les décors de la planète à l'apparition dans un scrolling vertical bidirectionnel du meilleur effet. Le chasseur à peine sorti de la base les minuscules — non, non, mais agrippés — rebelles font les dix tonnes. Les plus d'un genre sont ceux qui à court de munitions utilisent leurs vaisseaux comme assise et viennent à décaler contre vos vaisseaux. Il est donc impératif de les éliminer avant.

Tout ne doit pas être liquidé, même si le feu est définitive. Les trajectoires ou sol doivent être, sauf les axes à l'ouest à l'arrière. Grâce à la configuration spéciale de la route, il est possible de réajuster le niveau du combustible et les bords lents de protection en survolant les axes de réajustement. Un niveau à zéro dans l'un de ces deux compteurs signifie le crash assuré. Pour résumer, il convient d'avoir un esprit de discernement. En effet, certaines installations, trop grosses pour être démolies, barrent le ciel de leur hauteur. Des missiles dans le paysage, elles provoquent des représentations accidentelles les premiers temps. Les voir est bien les éviter, c'est mieux ! Le vaisseau sort de la base en bas de

l'écran et progresse vers le haut pour atteindre le passage vers le prochain tableau. Il doit d'abord remplir une condition : détruire un quota de câbles. Un compteur vire au vert pour indiquer qu'il est atteint.

Dans la partie droite de l'écran, sont indiqués le niveau du feu des boucliers, la score, et le nombre de câbles à prendre pour obtenir un bonus. S'ils sont trop à avoir été détruits, obtenez les bonus ! Les réservoirs de feu donnent un bonus au score, ceux d'énergie, une vie supplémentaire. Un compteur, rouge au début, vire au vert au fur et à mesure des câbles abattus. Lorsqu'il est complètement vert, le vaisseau peut sortir du tableau par une porte, et attaquer le tableau suivant. Le scrolling est vertical, certes, mais néanmoins très bien réalisé. Les décors sont très beaux, en particulier les ombres portées, et le défilement différentiel. Certaines parties de l'image ne défilent pas à la même vitesse. Ce dernier donne un effet de profondeur assez impressionnant.

Les déplacements sont pilotés au joystick. La vitesse de l'engin est difficilement contrôlable, puisque dans la réalité, elle passe sans intermédiaire à beaucoup de coups de feu. Je vais m'écarter. En bougeant la manette dans le sens contraire de la marche, une déviation précède un magnifique démonteur.

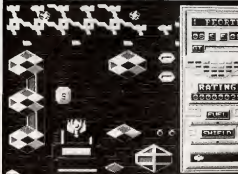
Le grand défaut du jeu provient de trop aspects. Tout d'abord, l'obligation de surveiller en permanence le niveau de feu et le feu du bouclier. Il faut sans arrêt se réajuster, si les points de la partie laiteuse. D'autre part, les obstacles sont nombreux et difficiles à délimiter, des câbles au sol fléchant, les

crashs sont fréquents, les premiers temps. Surtout, beaucoup de combats sont sans intérêt. Enfin, les commandes du vaisseau sont extrêmement sensibles et les espaces à l'intérieur desquels il faut éviter meugner Patrice et Gendreau devaient deux qu'il n'y avait pas.

TROIS TABLEAUX, TROIS SCÉNARIOS

Le scénario de chaque tableau est différent. Le premier, classique, est un jeu de massacre. Le second est parcouru de l'air, dans l'appareil est signalé par une sirène. On se retrouve vite corrigé, il convient alors de gérer soigneusement son feu et ses boucliers pour survivre. Le troisième démarre encore plus de déclic, jusqu'à ce que se frayer un chemin à coup de canon dans le décor. L'Altorche, en fait, est le décor qui gagne à chaque fois. Les meilleurs scores sont enregistrés, mais pas gardés d'une partie à l'autre. Le nôtre est en français, ce qui sur une diapositive simple face. Les bruitages et la musique sont assez bons.

EDITEUR Novagen
GENRE arcade
GRAPHISME très bien
SON moyen
INTERET intéressant
DUREE quelques semaines
CONFIG 520 couleur
J'achète, les Krelliens sont à nos portes	



GFA RAYTRACE ET LA LUMIÈRE FUSE!

GFA Raytrace, édité par Micro Application, est le premier logiciel de synthèse d'images sur ST utilisant la technique dite "du lancer de rayon". Sous cette traduction littérale du terme anglais raytracing se cache un concept simple : l'ordinateur calcule l'image en fonction de sources d'éclairage se reflétant plus ou moins sur des objets et leur environnement.

Le raytracing est un concept simple permettant d'obtenir des images très réalistes, mais nécessitant de nombreuses couleurs et des calculs encore plus nombreux. Il est donc jusqu'à présent réservé aux gros systèmes informatiques. GFA Raytrace illustre une belle performance en nous introduisant dans ce monde d'ombres et de lumières. Les 9 000 nuances de couleurs disponibles, les 15 sources d'éclairage, le diviseur de matière des objets offrent une représentation 3D très réaliste, pour des temps de calcul supportables. Qui plus est, il permet de créer des animations par déplacement et modification des objets, des éclairages du point de vue de l'observateur, bref de tous les éléments de l'image.

A LA CARTE, TROIS MENUS

EDITEUR

C'est la toute première phase de création d'une image : la modélisation des objets. GFA Raytrace met neuf formes géométriques simples à votre disposition : le sphère, l'ellipse, le triangle, le parallélogramme, l'ellipse tronquée (ou cône tronqué), l'anneau, le cylindre, le cône tronqué, et le cône. Tous sont entièrement paramétrables en taille, angle, inclinaison, autorisant une grande variété de figures dont l'addition permet la création d'objets complexes. Le nombre d'objets n'est limité que par la capacité mémoire de votre ST.

Avant de placer votre objet dans l'univers 3D, il faut lui attribuer une couleur (parmi 512) et surtout un attribut qui déterminera la réflexion de la lumière, donc l'aspect de l'objet : mat brillant, en relief (uniquement pour les sphères, alors transformées en boules de pétanque), ou miroir (dans ce cas l'objet reflète son environnement en fonction de son pourcentage de réflexion). A noter l'absence d'un attribut de transparence.

Puis, vous devez positionner l'objet en lui donnant un espace 3D. L'éditeur dispose de quatre fenêtres (une vue de face, de haut et de droite, ainsi qu'une vue finale qui montre l'objet en perspective). L'objet se place à la souris, le bouton de gauche permettant de varier les coordonnées horizontales et verticales, et le bouton de droite la profondeur dans l'espace, ce qui est très pratique. De plus, les coordonnées sont affichées à l'écran.

Une fois vos objets définis et placés, vous devez les éclairer. Pour cela, il faut de ce logiciel soit l'assistance de calculer la réflexion de la lumière sur les objets. Vous disposez de quinze sources d'éclairage (dont la couleur est sélectionnable parmi les 512) que vous placez où vous le voulez. Vous pouvez encore ajouter un sol (ou plan) dans la partie inférieure de l'image (l'arrière-plan) (par exemple) et un ciel dans la partie supérieure, et même plaquer un motif ou une matière sur l'objet. Tout ceci peut venir d'images 2D ou 3D, GFA-Annot, Microchrome, Degas et même Spectrum !

Enfin, une fois déterminé le point de vue de l'observateur, votre image est constituée. Mais attendez d'un seul coup un paramétrage contrôlé de tous ces éléments, surtout durant la phase d'apprentissage, est pratiquement impossible. Heureusement, la fonction **Editor** permet de retoucher tous les éléments de l'image, en changeant leur couleur, attribut ou position, voire de les supprimer tout simplement.

Une option **Info** permet à tout instant de vérifier tous les éléments composant l'image, une option **Utilitaires** de gérer les accès disquettes, une option **Revo** permet d'effectuer un zoom avant ou arrière dans la fenêtre en question. Enfin l'option **Charger** permet de charger des données (ce qui efface les objets et éclairages déjà placés en mémoire), des, ciels et matières, et une autre option de les sauve.

RAYTRACE

Au terme de toutes ces opérations de modification de l'univers 3D, on se précipite sur le menu **Raytrace**, pour enfin visualiser l'image. Etant donné le nombre de calculs effectués pour chaque pixel de l'écran, la construction d'une image plein-écran peut prendre plusieurs heures selon sa complexité (nombre d'objets, de sources d'éclairage, etc.).

La encore GFA Raytrace fait preuve d'une conception remarquable, puisqu'il permet de visualiser l'image finale à une échelle réduite (de 1/2 à 1/8 d'image) afin de vérifier le rendu de votre construction relativement rapidement, avant d'en descendre le calcul plein-écran.

L'option **save, raytr**, déclenche le calcul de l'image. L'affichage durant le calcul s'effectue en seize couleurs, mais on peut visualiser le rendu en couleurs réelles en cours de calcul. Il permet aussi de ralentir ou d'accélérer le rendu de votre construction relativement rapidement, avant d'en descendre le calcul plein-écran.

Une autre option, **avec & server**, permet de lancer le calcul de l'image en versant sauvegarder automatiquement une fois terminée, ce qui laisse la possibilité de vaquer à d'autres occupations. L'après l'heure, A noter que le format de sauvegarde est propre à GFA Raytrace et donc l'image ne peut ni être restaurée, ni mélangée à d'autres.

La fonction **RGB** permet de modifier l'image qu'on a sauvegardée. Quant à l'option **Spot**, une fois désactivée, elle permet aux matières placées sur des objets de ne pas être affectées par les éclairages.

Enfin, l'option **Crier anim** permet le calcul automatique de toutes les images constituant votre animation, ce qui nous amène au dernier menu, le plus puissant de ce logiciel.



ANIMATION Dans ce menu, vous déclenchez de l'objet ou de la lumière à déplacer, de sa position de départ et à l'arrivée, du nombre d'images composant l'animation. L'utilisateur occupe du calcul des positions intermédiaires. Mais vous n'êtes pas limité à un mouvement, tous les objets et éclairages peuvent être déplacés simultanément et changer de couleur. Ainsi il est permis de combiner un mouvement de zoom de varier la position de l'observateur, de déplacer un plan, changer l'angle de définition d'un objet ou le sommet d'un

cône, tout cela en même temps ! C'est général l'interpolation, pas vrai ? Et bien sûr, la visualisation de toutes les étapes de l'animation s'obtient par l'option **voir anim**. Malgré la longueur des calculs et l'impossibilité de dessiner ses propres objets, GFA Raytrace reste encore un peu plus loin des frontières de la création d'images de synthèse sur ST, et avec quel brio ! Il fonctionne aussi en haute résolution, ce qui vous fournira immédiatement après avoir composé la même image dans les deux modes. Et il

mélange basse et moyenne résolution verticalement de ce qui paraît être un exploit. La notice est très claire et didactique, et le prix s'élève à 495 F, ce qui met le Raytracing jusqu'ici réservé aux gros et très onéreux systèmes de création d'images de synthèse, à la portée de toutes les bourses, et cela sans en être un exploit !

O. Penant
Micro Application — 83 rue du 10
Poissonnière 75010 Paris. Tél. (1)
47 70 32 44

GFA RAYTRACE





GALACTIC CONQUEROR

An cœur des étoiles

Troisième millénaire : les principaux peuples humains se sont unifiés pour former un empire intergalactique qui sous sa surveillance une immense portion de l'espace. Au centre de ce secteur a été construit Gaillon, planète artificielle de recherche scientifique et d'entraînement militaire. C'est là que vous avez subi votre entraînement de pilote.

Aux quatre coins du secteur très très loin, quatre lunes bleues de surveillance. Elles n'avaient en permanence l'Empire sur les moindres mouvements suspects. Et justement, il se trouve que des arnaqueurs commencent à se répandre dans le secteur. Ils conquièrent

Techniquement, c'est parfait, on n'a pas vu mieux. Les programmeurs de Trilog ont atteint la qualité des jeux d'arcade de café. Pour l'action, pas le temps de souffler ! Cratères lance-missiles, bombes flottantes, vaisseaux en tout genre, robots, cylindres de repérage, la ciel et le sol sont occupés sans interruption ! Il faut donc bricoler comme un malade, en évitant autant que possible les missiles adverses.

Si vous êtes touché, vous voyez alors à l'affirmative votre bouchier inquiet, mais pas mortel. Juste avant que le bouchier ne fabrique définitivement, vous êtes téléporté sur Gallion pour réparations. Et le combat continue! Evidemment, en vous faisant détruire toutes les deux minutes, vous ne risquez pas de stopper l'invasion. Un pelotage judicieux et efficace est donc indispensable.

CYBERNOID

NOUS SOMMES EN 3520. Les démons de marchandise de la Fédération viennent d'être pillés par des pirates qui se sont emparés de minéraux et bijoux précieux ainsi que de munitions et d'armes. Aux commandes d'un vaisseau très maniable, vous devez récupérer toutes ces marchandises en un temps limité. En cas de réussite, un vaisseau supplémentaire récompensera vos efforts.

En parcourant les galeries du dépôt, les pirates ont activé tous les systèmes de défense automatiques (canon laser, missiles...) et il faudra les éviter en même temps que les vaisseaux ennemis. Une fois les marchandises récupérées, vous devez les rapporter dans un hangar. En cas de dépassement du temps limite ou si le cargaison retrouvée est insuffisante, un vaisseau lunaire vous envoie.

Parque vous désirez un blâtimez ennemi, il laisse tomber sa carcasse et objet volée. Il n'y a plus qu'à récupérer les marchandises en passant dessus. Certaines carcasses permettent d'obtenir de nouvelles armes. Si un vaisseau ennemi lâche une boîte jaune, en la récupérant vous augmenterez le nombre d'armes sélectionnables grâce aux touches de fonction.

L'équipement du vaisseau comprend des bombes, accessibles par la touche F1 qui détruisent les obstacles les plus importants. Appuyer sur F2 en vous trouvant des mines qui explosent une

VESSIES
ET LANTERNES

Selon le manuel, chaque mission de combat est divisée en trois phases : une première au sol, une deuxième en orbite, et la troisième en plein espace. Mais ça, c'est de l'esbroufe pure et simple. Les trois phases se ressemblent à s'y méprendre : la seule différence étant que seule la seconde permet le roulis à 360° diabolique.

En dehors de cela, il faut avoir lu le manuel pour discerner les phases (De la même façon, les différences entre les planètes et les missions sont très théoriques, et se bornent en fait à un changement de couleur du sol défilant et de la lune dans le ciel). Les distinctions entre les vaisseaux ennemis sont trop

subtiles, pour servir à quelque chose dans des affrontements assez brutaux. Et il faut bien dire que le premier étonnement possible, *Gaëlle et Conquérant*, devant une telle mentalité répète: Vous pouvez étonner le galeux en tout sens, mais pas l'ennemi. C'est la règle du jeu, l'élément 1° De l'ennemi nous l'ennuie. Même remarque quant aux pseudo-conseils stratégiques de la fin du manuel: pas de finesse, il faut toujours attaquer les ennemis les plus proches, car c'est là que se trouve le reste de la poudre aux yeux. Alors, ça veut essayer de nous faire prendre un remarquable shoot-thru-up, une merveille de technique pour un jeu hautement stratégique, à phases multiples, à l'usage de la poudre aux yeux.

L'objectif n'est pas à dire qu'il n'y a rien, dans tout le logiciel, au sens

écran de combat, et qu'un seul mode d'action, infiniment répétés. Ce qui est non aux fabuleuses qualités de ce *Galactic Conqueror* presque magique tant il est techniquement sublime! Mais il n'a faut pas mélanger les genres. C'est un jeu de tir spatial, rien de plus, rien de moins.

Jean-Michel Martin

EDITEUR	Tout
GENRE	arcade
GRAPHISME	exceptionnel
SON	très bon
INTERET	moyen
DUREE	variable
JOUABILITE	excellente
PRIX	225 F env.

L'ensemble de la vitrine de la semaine

Toutes ces armes sortent en quantités limitées : attention au gaspillage ! Le vaisseau est vu de côté et il n'y a pas de débâtement du décor, mais ce n'est pas bien grave car le passage d'un écran à l'autre est pratiquement instantané. Plusieurs indications sont données à l'écran :

- nombre de véhicules restants
- score
- quantité de cargaison récupérée
- mode d'arme en action et nombre de munitions,
- enfin temps restant pour finir le parcours

Les graphismes sont très fins et colorés. Les mondes détaillés sont repris sans. L'animation est rapide et fluide. Le vaisseau se manie bien et répond fidèlement au moindre mouvement de joystick. La difficulté du jeu est progressive et ne rebute pas le joueur débutant.

Choisissez le tout de suite : ce logiciel est une réussite. Bien que le thème manque sérieusement d'originalité, ce programme est tout à fait agréable. Il ne faut pas être magicien pour lui prédire un succès même auprès des amateurs d'arcade. Si ce genre de programme est votre tasse de thé... et que vous ayez un jeu à acheter ce mois-ci, je pense que Cybernord est un bon choix. **A. JON**

ÉDITEUR Hachette
 GENRE science-fiction
 GRAPHISME bon
 SON moyen
 ANIMATION rapide
 DURÉE des surprises
 PRIX environ 200 F

J'achète, car la qualité est irréprochable.

Figure 1. The relationship between the number of children and the number of children who are in the same household as the mother.



quement lors d'un choc avec les navires pirates. En cas d'urgence, pressez F3, vous serez protégé par un bouclier d'énergie qui vous rendra invincible. Malheureusement, cela n'est que tem-

porante F4 produit des "bombes bon-dissantes" qui tournent autour de votre vaisseau spatial détruisant tout sur leur passage. Et enfin, F5 envoie des missiles à très nombreuses

Le shopping de

Les accessoires



PLONKER BOX
Ne cherchez plus la disquette que vous venez juste de créer, rangez-la dans votre PLONKER BOX, elle y sera à portée de main et à l'abri de la poussière, cendres...
Réf. 3001, 30 F

POUSOIRS
Ces accessoires ingénieux vous permettront, grâce à son bras mobile fixé par velcro à l'écran de votre ordinateur, de visualiser de face vos documents et autres d'un facile à frapper.
▼ Réf. 3002, 75 F



BOÎTIER CLAVIER
Poussoirs, cendres, matières... sont ennemis des circuits électroniques. Grâce à cette housse vous protégerez votre Atari ST (520 ou 1040) et éviterez les problèmes de panne toujours très désagréables et onéreux.
PVC OPACQUE, Réf. 4009, 60 F
PVC SIMILI CUIR BLANC, Réf. 4016, 60 F



BOÎTE DE TRAVAIL
Poste de travail micro-informatique complet, personnel et efficace : il permet de travailler sans fatigue, grâce à une bonne disposition de ses différents plans, grâce aussi à sa rapidité, à sa stabilité et à sa peinture anti-reflets.
Sa construction entièrement en bois supprime les déformations dues à l'accumulation de charges statiques. Son succès croissant et l'importance des séries ont permis une rationalisation de la production et un prix de vente particulièrement intéressant de 770 F.
▲ Réf. 7001

Port Paris et région parisienne 140 F, province 180 F



Indispensables à votre ordinateur

FILTRE ECRAN

S'adapte facilement à votre écran par fixation velcro. Améliore la visualisation de l'écran en supprimant les reflets. Très reposant pour votre vue.
Réf. 2007, 180 F



KIT DE NETTOYAGE ▶ 3" 1/2

L'encrassement des têtes de lecture de votre lecteur de disquettes est inévitable et peut endommager gravement vos disquettes. Partez-le régulièrement avec "tulle" grâce à ce kit de nettoyage très complet. Fourni dans un bouchon peuvent être utilisés comme bords de rangement de disquettes 3" 1/2.
Réf. 8001, 130 F



TAPIS SOURIS ▶

Ne transformez plus votre souris en ramasse-poussoirs. Ce tapis, spécialement conçu pour l'usage d'une souris, en tissu anti-statique doublé de mousse prolongera la vie de votre souris.
Réf. 4010, 55 F



4 DISK FILE 5

Une grande boîte de rangement n'est pas toujours très pratique. Cette boîte de rangement conçue pour contenir 5 disquettes 3" 1/2 vous permettra de transporter vos disquettes en toute tranquillité, mais aussi d'avoir un classement simple et pratique, chaque boîte contenant un type précis de disquettes (jeu, game, arcade, tableau...).
Réf. 8002, 40 F



BOÎTIER DISQUETTES 3" 1/2 ▶

Pour ranger vos disquettes 3" 1/2. Coque transparente, intercalaires et fermeture à clef (livré avec deux clefs), ce boîtier existe en deux contenances : 40 ou 80 disquettes 3" 1/2.
40 disquettes, Réf. 5004, 80 F
80 disquettes, Réf. 5003, 95 F



BON DE COMMANDE

à retourner accompagné de votre règlement à :
NED-MEDIA - Service VPC
P-7, rue de l'Amiral-Courbet 94160 SAINT-MANOË

Nom : Prénom :
Adresse :

Code Postal : Ville :

Je possède un ordinateur de marque :

Type : ☐ microcentral ☐ C couleur

Je règle par : ☐ Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ Mandat

Tous nos envois sont effectués en recommandé.

VENTE PAR CORRESPONDANCE EXCLUSIVEMENT

Je commande :

ARTICLE	REF	QUANTITE	PRIX TOTAL

Free de port : 27 F jusqu'à 360 F d'achat
32 F au-delà de 360 F

Free de port : 01/01/80 France métropolitaine uniquement

Tout le reste du monde : 180 F

TOTAL A RÈGLER

Signature :

L'année 1989 s'annonce toujours aussi prolifique en logiciels éducatifs. Preuve du dynamisme des éditeurs, cette série de programmes qui investissent des domaines nouveaux telle l'initiation musicale, le code de la route, etc. Souvent rebarbative dans le passé, la présentation des produits s'est en outre sensiblement améliorée.

GRAMMAIRE

Langue française

Une série. Langue française : courtes leçons chorégraphiques du programme de grammaire du secondaire. Elle se compose de quatre logiciels allant de la 6^e à la 9^e par souci de commodité, mais ces modules sont utilisables à tous les niveaux. Chaque logiciel est composé de deux questionnaires. Nous n'avons pas encore eu l'honneur de la main le logiciel de seconde mais alors nous vous présentons le programme des classes de 6^e, 4^e et 3^e.

Langue française 5^e aborde les six points suivants à travers 120 exercices : les types de phrases (vous parties), les subordinées relatives (deux parties), les compléments circonstanciels, les mots paronymes.



Langue Française 4^e traite des six points suivants à travers 120 exercices : sujet et complément d'objet (C.O.), C.O.S. attribut, voix active voix passive, forme pronominale, construction impersonnelle, révisions des accords (adjectif et participe passé), verbe et sujet.

Langue Française 3^e s'intéresse aux six points suivants à travers 120 exercices : subordinées de cause et de conséquence, but, oppositif et temps, style direct, style indirect, analyse de la phrase complexe, révisions des accords (participe passé après être et avoir), participes passés des verbes pronominaux.

Pour chacun des thèmes abordés, l'élève effectue une gamme d'exercices variés : identification, classification, répétition et divers exercices lui permettant

de mieux appréhender les mécanismes de notre langue. Les commentaires sont adaptés à ses réponses et constituent un rappel des notions importantes découvertes au cours des diverses séquences. Grâce aux bilans, il fera le point sur ses acquis et organisera son travail en fonction de ses résultats. Le formateur quant à lui peut planifier un scénario d'activités suivant qu'il désire mettre les élèves en situation d'apprentissage ou de contrôle. De plus, dans les modules 4^e et 3^e un éditeur de texte est mis à sa disposition pour modifier certains exercices et enregistrer ses propres séries de mots, phrases ou textes.

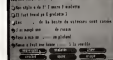
Édité par Cedic/Nathan, 245 F.

FRANÇAIS SONS

Français sons est un logiciel utile pour apprendre à déchiffrer les sons qui se ressemblent à l'intérieur de la langue française (par exemple al et bl) afin de les employer à bon escient dans l'orthographe des mots.

Vingt-sept familles ont été sélectionnées (dr, tr, tch, ph, gu, illet, y, etc.). Le préambule à tout exercice sert de choisir la famille de sons avec laquelle vous désirez travailler.

Si vous avez par exemple choisi les sons s et ss, un premier exercice vous demande de les classer. Plusieurs phrases apparaissent sur l'écran de deux colonnes, une pour écrire les mots contenant des sons en s l'autre pour les sons en ss.



Un deuxième exercice fait apparaître des mots à trous à compléter par un des

deux sons. Enfin un troisième type d'exercice vous propose des phrases à trous suivies d'une série de mots à relier dans la colonne des phrases, ces mots comportent bien sûr l'un des deux sons préalablement sélectionnés.

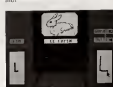
Ce logiciel s'adresse aux élèves des classes de CE1-CE2 mais il peut tout aussi bien être utile aux nombreux 'cancres' en orthographe qui peuplent notre beau pays.

Édité par Micro G, 220 F.

EDUCATION MATERNELLE

Ce logiciel destiné aux enfants de quatre à six ans contient deux programmes.

Le premier intitulé 'l'enfant à sa famille' travaille avec la graphie des lettres et l'orthographe par le biais d'un album d'images où chaque lettre est associée à un mot et au dessin représentant ce mot.



Ce programme propose trois niveaux.

— Dans un premier temps, l'enfant feuillette uniquement les séries d'images afin de se familiariser avec la correspondance lettre dessin.

— Un deuxième niveau affiche une par une les images (lettre + mot + dessin) et l'enfant doit retrouver sur le clavier la lettre correspondante, puis la recopier à l'aide de la souris dans un cadre blanc prévu à cet effet. Une gamme permet au besoin de recopier le dessin.

— Les mêmes choses lui sont demandées au troisième niveau où l'image affichée n'est plus le fruit d'un tirage aléatoire mais correspond au choix de lettre effectué par l'enfant.

Le second programme permet à l'enfant d'approfondir les chiffres. Une première option fait apparaître une rangée de cases allant de 1 à 9 sur un tableau rempli de dessins. Chaque nombre est lié à un objet. Par exemple, le chiffre 2 à un ballon. Lorsque l'enfant clique sur la case 2, deux ballons se trouvent encodés, sur la case 4, quatre coquilles, etc.

Cela lui permet de faire le lien entre le symbole du nombre et sa matérialisation visuelle par le biais d'objets familiers. D'autres options lui permettent

par exemple de donner un objet à un chiffre, de visualiser à la fois le nombre et l'objet correspondant multiplié par ce nombre. L'enfant doit alors lier sur la barre d'ajustement le nombre de fois correspondant au chiffre affiché et en suite le dessiner à l'aide de la souris.

Enfin, un troisième logiciel s'adresse à l'enfant qui lui permettra de franchir le passage difficile de l'apprentissage des chiffres et des lettres. Quelques très simples de graphisme, une note de couleur à être apportée que le dessin des autres produits de la lettre. Micro G a fait un pas vers les tout petits et nous ne pouvons que les féliciter de cette heureuse initiative.

Édité par Micro G, 220 F.

AU TEMPS JADIS

Au Temps jadis un logiciel d'aide à la rédaction. Il aide l'enfant à écrire des récits se situant à l'échelle des événements du temps des Celtes, des Romains des Français, des Français, des Français et à l'ère de la Pierre.

Lorsqu'il a choisi l'époque à laquelle se déroule son histoire, une page d'informations s'affiche (dessins et textes) lui donnant un aperçu de la vie à cette époque. Il est ensuite invité à choisir son héros et le temps d'éventuelle qu'il va vivre.



Tout au long du récit, l'enfant reçoit des conseils quant au contenu formel (la progression du récit) afin de garder une structure cohérente à l'histoire. Lorsque la création de chaque paragraphe, il dispose les informations historiques dont il a besoin par l'intermédiaire de divers rubriques climats, habitat, mœurs, coutumes, vêtements, etc. L'apprentissage qui a été élargi encore plus de la manière des gens vivant avant vingt ans, qu'au temps des Celtes. L'habitat conseillé est "quelques cabanes rondes mais surtout des cédrars fabriqués sur les collines et les plateaux". Ces précieux éléments lui offrent des détails pour élaborer son texte plus précisément.

Ce logiciel ravira tous les jeunes — et moins jeunes — amateurs d'histoire. Il concilie la curiosité de donner libre

course à son imagination sans tomber dans le non sens historique.

Édité par Carnet Éditions.

ERRATUM

Les notions Carré et Jonko nous ont demandé d'apposer un mot rectifiant. En effet, dans notre dernier numéro, une interprétation erronée a été faite quant au type d'association existant entre ces deux sociétés. Notamment en ce qui concerne les possibilités d'apports mutuels dans l'Albion. Chaque société est indépendante dans le domaine de la réalisation et de l'édification de ses produits respectifs, les seuls accords étant les deux sociétés consacrant uniquement à une droite collaboration dans le domaine de la diffusion des produits.

CODE FACILE

Apprendre du revers chez vous le code de la route, tel est le but de ce logiciel. Des images de diverses situations auxquelles se trouve confronté tout conduc-



teur d'ont devant vous, facilement comme dans une auto-école. Chaque photo est suivie de deux questions et de deux propositions de réponses par question. La réponse est faite en cliquant sur la case de son choix. A défaut le programme lance un test réglementaire chronométré sur 40 images mais vous pouvez installer vos propres paramètres et choisir d'être interrogé sur 12, 20, 30 ou 40 images, avec chronométrage ou sans chronométrage.

À la fin de l'épreuve, le programme affiche votre nombre d'erreurs, ainsi que le temps moyen passé par image. Vous n'avez plus le loisir de revoir les photos sur lesquelles vous avez été fautive mais cette fois les accompagnées de la correction et d'une explication détaillée.

Cette facette est une aide complémentaire appropriée pour tous ceux qui se lancent dans la difficile quête du permis de conduire et qui vivent loin d'une auto-école, ou des manuels difficiles, ou tout simplement désirent progresser plus rapidement.

Ce programme fonctionne uniquement en base rétroactive.

Édité par Cotel Vision, 220 F.

MATHS 5

Destiné aux élèves des classes de cinquième, ce logiciel se compose de deux questionnaires.

Le premier traite des fractions des nombres relatifs et des volumes. La seconde s'intéresse quant à elle aux proportions suivantes : échelle, vitesse, angles et système centésimal.

Chaque sujet est précédé d'un rappel des règles de base et des points essentiels à connaître. L'élève expérimente ensuite ses connaissances lors de diverses séries d'exercices. Le programme confirme ou corrige ses réponses en cas d'erreur.



Matheo 5 est prévu pour être utilisé en haute et en basse résolution.
Édité par Micro C 220 F

FRANCÉO

Comme on non l'évoque, *Françeo* est un programme de pluriapprentissage français présente avec originalité dans une pochette en forme de carte de France. Il se situe à l'aide de la souris et fonctionne sur moniteur couleur en basse résolution. Doté d'une partie documentaire (leçons) et d'une partie jeux (tests), *Françeo* se divise en quatre chapitres régionaux : département, ville, telles que préfectures et sous-préfectures, fleuves et rivières. La rubrique tests consiste à répondre à une série de questions se rapportant au chapitre sélectionné. Chaque bonne réponse est récompensée par deux points. En cas de difficulté on peut faire appel à l'ordinateur qui indique la première lettre du mot à découvrir. Mais alors la note obtenue se trouve réduite d'un point.



Le rubrique atlas comprend un index alphabétique à l'aide duquel on sélectionne les villes dont les noms débutent par une certaine lettre. Après avoir effectué cette sélection, une belle carte de France en couleur apparaît sur

l'écran (la région choisie étant représentée à part en gros plan), et la ville ainsi choisie se trouve repérée par un curseur. Après un second clic sur la souris une fenêtre apparaît, qui spécifie le nom de la ville et celui de son département. Dans le cas d'une région, on obtient son nom, ses capitales, son nombre de départements ainsi que leur numérotation, etc. Pour les quatre chapitres sans utiliser l'index, il est possible de choisir à l'aide de la souris un point quelconque de la carte de France et d'avoir aussitôt accès à la fiche de renseignements correspondante. Agrément de cartes agrandies ou couleurs vives. *Françeo* comporte une foule de renseignements indispensables à tous ceux qui ont le souci de mieux connaître notre pays. La partie jeux, en indiquant que le nom, est plutôt une section de contrôle des connaissances qu'un exercice en soi aux qualités éducatives de ce logiciel. Édité par Micro Tutor 250 F.

MICROGEO

Composé de deux disquettes simple face, *Microgeo* traite de la géographie mondiale. Il fonctionne en basse résolution en mode de 320 x 200. En ouverture, sur une musique entraînante apparaît une image du globe terrestre, puis la carte du monde où chaque continent est représenté d'une couleur différente. Plusieurs jeux éducatifs sont proposés, chacun d'eux comportant une dizaine de questions. Le temps de réponse est limité à 15-30 ou 45 secondes selon le choix du joueur. 30 secondes étant le durée sélectionnée par défaut.

Ces jeux consistent à trouver et donner le nom d'un pays en connaissant sa capitale, ou inversement à trouver la capitale d'un pays en connaissant son nom.

Ces jeux consistent à trouver et donner le nom d'un pays en connaissant sa capitale, ou inversement à trouver la capitale d'un pays en connaissant son nom.

Canard éditions - 73001 rue de la République 69000 Lyon Tél. 78 94 10 21
Cadeau - 73001 rue de la République 69000 Lyon Tél. 78 94 10 21
Cadeau - 73001 rue de la République 69000 Lyon Tél. 78 94 10 21
Micro C - 2 boulevard de la République 33000 Bordeaux Tél. 46 04 70 85
Micro Tutor - 30, rue de la République 57100 Thionville Tél. 82 33 18 14

table, ou inversement partir d'une capitale, retrouver le pays et son drapeau. Chaque bonne réponse est notifiée de 20 points.

En cas de défaite, on fera appel à l'ordinateur qui indiquera alors la première lettre, puis la seconde et finalement la troisième lettre du nom recherché. Mais chaque intervention fait perdre cinq points. Attention aux fautes de frappe et d'orthographe qui équivalent à une réponse fautive ! Dans chaque jeu, une option "localisation" permet de visualiser le pays sur la carte et une option "informations" fait afficher une feuille d'informations sur laquelle figurent les renseignements essentiels relatifs au pays sélectionné : géographie, superficie, unité monétaire, etc.



terre, religion, ainsi qu'un texte d'accompagnement relatant l'évolution du pays du point de vue de l'histoire et mentionnant les ressources de son sol et sous-sol. Ces éléments étant fluctuants au fil des années, les données portées sur ces fiches d'information sont modifiées à volonté. La quatrième et dernière jeu est un puzzle de cartes des continents découpés en 40-80 ou 160 pièces - 40 pièces étant le découpage par défaut. On peut y intégrer des illustrations relatives à l'aide de Degas ou Nécrochrome et ainsi créer ses propres puzzles. Si l'on maîtrise sans l'option "jeux", *Microgeo* se comporte comme un atlas mondial. On sélectionne un pays par son nom en cliquant sur la carte et on accède à ses renseignements à la fiche d'informations.

À l'aide de ses jeux éducatifs multicolores permettront d'associer pays, capitales et drapeaux, et de reconnaître les cartes des divers continents. Ce programme offre une approche attrayante de la géographie. Atlas et mine d'informations reconstituables pour les plus grands. *Microgeo* est à conseiller pour tous.

Édité par Micro Tutor 250 F
Généraliste

RETURN OF THE JEDI

Un jeu qui a la force !

La troisième et dernière volet de la trilogie *Star Wars: Return of the Jedi* en français, le retour du Jedi, franchement sur les deux logiciels précédents, les points de graphismes, d'animations, ni de valeur en 3D. Le jeu se présente en graphismes pleins, aux couleurs chatoyantes et variées. L'angle de vue est de trois quarts arrière, à partir d'une position surélevée. Ce volet marque également un mieux par rapport à "L'Empire contre-attaque" qui fut, dans la trilogie, le meilleur, certainement non. Le documentarisme du jeu est en français, même si elle est truffée d'erreurs de langage.

LA MISE EN SCÈNE
La présentation de l'écran est classique. L'action se déroule sur les trois quarts gauche de l'écran, la partie droite de l'écran comporte diverses indications concernant le nombre de vies restantes, le niveau, la score et le bonus obtenu lors de la réussite du tableau. Au début et entre chaque tableau, on trouve une fort bonne digitalisation de dialogues du film (en anglais). La musique ainsi que les bruitages du jeu sont bons sans être particulièrement remarquables.

LE SCÉNARIO
Les différents tableaux sont soigneusement mappés du film. C'est donc sans surprise, que l'on retrouve la fameuse course à pied sur la planète des Ewoks. Vous devez vous y défendre contre les attaques des impériaux, avec une à trois ou plus des déplacements latéraux. L'action se déroule avec un défilé diagonal de l'écran (comme original et bien réel).

Evitez les obstacles - arbres et rochers - qui apparaissent à l'improviste. Sur les côtés, vous devez de temps à autre un impérial qui vous prend en chasse. Il s'agit de se débarrasser au plus vite. Balancé sur le côté, vous pouvez alors bien enlever la dans un des arbres bandés par les Ewoks. Toute cette action sera bien vue, mais sur le côté, le village Ewok triomphal, ment applaudit.

Le jeu se présente en graphismes pleins, aux couleurs chatoyantes et variées. L'angle de vue est de trois quarts arrière, à partir d'une position surélevée. Ce volet marque également un mieux par rapport à "L'Empire contre-attaque" qui fut, dans la trilogie, le meilleur, certainement non. Le documentarisme du jeu est en français, même si elle est truffée d'erreurs de langage.

Le jeu se présente en graphismes pleins, aux couleurs chatoyantes et variées. L'angle de vue est de trois quarts arrière, à partir d'une position surélevée. Ce volet marque également un mieux par rapport à "L'Empire contre-attaque" qui fut, dans la trilogie, le meilleur, certainement non. Le documentarisme du jeu est en français, même si elle est truffée d'erreurs de langage.



On contrôle ensuite un engin de reconnaissance "buldo", à travers la forêt en direction d'un bunker. Le principe est le même qu'au tableau précédent pour le déblocage. Mais vous devez toujours être attentif à la rendir de tous les côtés en votre direction. Les trajectoires destinées à vous détruire, mais aussi les trajectoires similaires de l'Empire disposées en barrage compact, et qui constituent le plus grand danger de ce tableau.

Mais l'originalité réside dans le fait que simultanément - par interruptions avec le tableau précédent - vous devez vous frayer un chemin avec votre vaisseau impérial (le Millennium Falcon) au travers de la forêt impérial en direction de la nouvelle planète. Les deux tableaux se jouent en alternance, par

partir d'un impérial qui vous prend en chasse. Il s'agit de se débarrasser au plus vite. Balancé sur le côté, vous pouvez alors bien enlever la dans un des arbres bandés par les Ewoks. Toute cette action sera bien vue, mais sur le côté, le village Ewok triomphal, ment applaudit.



donc de multiples obstacles gèrent la partie. D'autre part, des chasseurs TIE dans le monde ou de leur peut vous réduire en cendres, vous pourriez. Arrivé au générateur central, un tir dans le milieu suffit. Ensuite, trois combats et parcourez le corridor en sens inverse. Attention, la moindre erreur serait fatale. En effet, derrière vous, la source de l'explosion se propage. Si vous réussissez à vous en sortir, arrivez à assister à l'explosion de l'effort le noir avant de recommencer au début d'un niveau plus complexe.

Sans argument technique à sa correction, la borne d'arcade dont ce programme se sert d'être l'adaptation. Il n'y a aucun tableau séparé et sa grande possibilité de tir un jeu agréable à utiliser par tout un chacun. Les stratégies des deux premiers niveaux ne soulèvent pas celles-ci. Un bon jeu donc par lequel on se laisse vite prendre.

N. Creticos

UNE	arcade
GRAPHISMES	beaux
SCH	bon
INTERET	intéressant
JOUEUR	pour tous
DURE	difficile
PRO	professionnel
J'achète	à 30 millions de francs
argent	après les fées

LES NEURONES EN FOLIE !

Les jeux de réflexion, tout un programme ! Il y a là, assurément de la matière (grise) pour un nouveau super-dossier ! De par l'intérêt du sujet, nous pourrions facilement en parler tout un an et bien malin, celui qui pourrait en faire le tour complet ! Surtout qu'après une longue période de calme plat, quelques nouveautés commencent à apparaître : Dames grand maître, Sargon 3...

Les jeux de réflexion, tout un programme ! Il y a là, assurément de la matière (grise) pour un nouveau super-dossier ! De par l'intérêt du sujet, nous pourrions facilement en parler tout un an et bien malin, celui qui pourrait en faire le tour complet ! Surtout qu'après une longue période de calme plat, quelques nouveautés commencent à apparaître : Dames grand maître, Sargon 3...

Les jeux d'échecs

Nombreux sont les programmes d'échecs à avoir vu le jour sur ST. Sous des présentations souvent fort soignées, certains de godelots en tout genre, ces programmes sont pour certains de grands classiques dignes de toute bonne légistique, pour d'autres, d'inévitables poiffes de l'époque. Offrant la même gamme de niveaux de jeu fort différents. Afin de les comparer efficacement, nous les avons fait jouer l'un contre l'autre, et le résultat vous est livré en exclusivité, dans ce dossier :



CHESSMASTER 2000

Beau mais...

A son aspect, ce logiciel fait furor. Tous admirent son côté esthétique. Mais depuis, beaucoup d'eau a coulé sous les ponts et maintenant que chacun a pu se pencher sur le sujet à tête reposée, la conclusion est moins enthousiasmante.

Dans ce logiciel, tout a été conçu afin de rendre le programme agréable au débutant avec présentation en trois dimensions, synthèse de parole, musiques, conseils, etc. Hélas ! Ce programme n'est pas du tout du niveau des deux précédents. Le raison en est surtout la recherche, en cours de partie, réduite à peu de profondeur (seuls 3 coups).

Très joli graphiquement, c'est sans nul doute le plus convivial des jeux. En effet, il existe un mode dans lequel Chessmaster essaye d'apprendre les échecs au joueur, en dissipant une partie. Afin de diversifier la difficulté, il peut jouer les meilleurs coups qui aggraveront la partie de coups choisis au hasard parmi des coups moyens, afin de donner au joueur adverse, l'apparence d'un "jeu humain".

Il est vrai que, graphiquement, ce logiciel est incomparable (sur ST) du moins. Mais avant de se précipiter dessus, il est bon de se rappeler que ce qui l'a fait en l'honneur. Pour un joueur occasionnel qui aime se divertir de temps à autre, alors d'accord, sinon...



SARGON 3

Eternel second

Sargon a une présentation qui sans être rebattue est sans nul doute la plus austère. Ici, point de vue en trois dimensions et on se tente au premier abord de croire que l'ordinateur a été sacrifié sur le sanglant autel d'un efficacité. Hélas ! cela n'aura pas été suffisant pour faire de Sargon 3 le vainqueur de ce tournoi.

Indéniablement très puissant lors des ouvertures (notamment en raison de ses bibliothèques fort complètes), ce programme sombre en milieu de partie à un niveau où il n'a jamais pu retrouver véritablement l'équilibre. Pion chess, restant de son côté, a constamment sur la défensive.

Afin de compenser véritablement on pourrait dire que Sargon a un style de jeu fortement défensif avec toutes les contraintes que cela impose — manque d'espace pour évoluer, peu d'attaques possibles. Aussi, lorsqu'il se retrouve face à un adversaire qui ne le laisse pas souffler, il est poussé à l'erreur (ce qui a été prouvé contre Pion chess).

Du point de vue technique, il dispose des mêmes fonctionnalités que le dernier Notrop, avec en outre la possibilité supplémentaire d'étudier toute une gamme de problèmes au cours des phases du jeu (ouvertures, milieux de parties, fin de parties, mate) ainsi que l'impression ou la sauvegarde dans un fichier toutes les coupes jouées.

Se fatiguant, l'algorithmique utilisée doit être sensiblement différente de celle des autres versions. En effet, la version Macintosh est sensiblement plus puissante. Cette modification entraîne aussi l'apparition dans son jeu, de coupes techniquement inimaginables. Le tableau est son d'être noir pour Sargon.

C'est un bon logiciel qui sans être "bâtard" se défend, ou que le programmeur à tous ceux qui auraient quelques problèmes à conclure efficacement leurs séances à mon avis, Sargon est suffisamment corréligé et puissant pour satisfaire tout joueur, quel que soit son niveau.



PION CHESS

Imperius Rex !

C'est le grand vainqueur de notre tournoi. Il n'a pas seulement obtenu la victoire tout au long des trois parties disputées et emporté donc brillamment le titre de meilleur logiciel d'échecs sur ST.

Pion Chess est, il faut le souligner, un ancien logiciel. Provenant d'une conversion du regrettable GL (Simclair) et son

âme (il, il ne cède pourtant pas une pouce vis-à-vis de ses concurrents).

Signifiait pour commencer que c'est le seul logiciel testé dans l'autre à pris la peine de faire une documentation. La documentation, mais aussi le jeu sont en bon français ce qui est un avantage indéniable (surtout) lorsque on ne lit pas un mot d'anglais !

Le dernier développement apparaît dès le début de la partie et on peut directement commencer à jouer. Généralement à la suite, le programme propose une vue 2D ou 3D (la vue 2D est un peu petite, mais reste utilisable).

1 e2-e4 e7-e5
2 d2-d4 e7-e5
3 d5x7+ e8x7
10 b1x2 e8-b6
13 f3-g4 f7-g8
16 h2-c3 d8-e6
19 e4-f5 e6-e4
22 e4-g3 d3-e5
25 d2-d3 e4-e5
28 e2-c4 e2-b3
31 e4-e5 e6-e5
34 e6-e4 e2-e3
37 f1-f4 e7x7
40 e4-e5 f7-g8
43 e3-e7 e7-d7
46 e2-e4 f5-f4
49 e3-c2 e4-g8
52 e1-e1 f4xg3
55 e1-e1 g3-g3
58 e1-f1 e2-g2
61 e1-g1 h6-h5
64 e1-d1 h6-h5
67 d8-d4 f4-e6
70 e2-b3 e4-d3
73 b4-b5 e6-e5
76 e2-d4 d3-d3
79 f2h1 d2-d1/Q+
82 e2-b5 g5-g4
85 e7-h8 e4-e6
88 MAT

avec un jeu de pièces tout à fait standard. La gestion effectuée naturellement, chaque une première fois pour prendre la pièce puis une deuxième fois pour la relâcher sur la case d'arrivée. Les menus déroulants donnent accès aux différentes options du logiciel ne sont visibles que si la souris monte en permanence au bon emplacement d'une partie sont disponibles retour en arrière conseil sauvegarde changement de camp, etc.

Le programme peut également étudier une proposition de nul (si vous lui en faites une, évidemment !) et vous pouvez positionner l'échiquier afin d'étudier un problème ou un roi. Il est possible d'avoir une évolution de la situation à n'importe quel moment de la partie, ainsi que les différentes solutions envisagées pour se sortir.

Les joueurs peuvent également la possibilité d'imprimer les coups joués. Afin de ne pas terminer sur un tableau uniformément rose, on pourra la récupérer une partie fautive en fin de partie. Mais, si le programme vous veut de vous informer que c'est la fin d'un tour commun à tous les joueurs, les tests.

Cette partie délicate. Malgré une victoire, longue et quelque peu épuisante, contre Sargon 3, Psion Chess est à mon avis, une acquisition incontournable pour tout joueur d'échecs qui ne se respecte. Il est tout simplement le meilleur !

Parce Sargon 3 (Blancs) contre Psion Chess (Noirs)

Nous vous livrons là le détail de la "finale" de notre tournoi que j'en donne pas, intéressera plus d'un passionné des échecs.

Note

Q-Q signifie Petit roque du roi.
/O signifie une promotion et dames.
+ indique une capture d'échec au roi.
Quant au reste, nous ne donnons pas que vous saurez l'indiquer avec plus de précision que nous ne pourrions le faire. En raison du manque de place. Pour les puristes, sachant que le temps moyen de quarante-cinq secondes par coup avait été réglé et que le partie a duré environ une heure et vingt minutes.



KEMPEL CHS

Un essai raté

Très peu connu en France, ce logiciel n'a jamais eu une offre commerciale importante dans notre beau pays, et pour cause. D'un niveau qui n'est pas à la mesure de nos goûts, il présente la convenance de Chessmaster. Présenté en trois dimensions comme

ses prédécesseurs, sa seule véritable spécificité réside dans ses possibilités graphiques assez intéressantes. Il faut l'avouer. On peut en effet reconfigurer complètement la position spatiale du joueur, son orientation, son indiquer, changer les pièces, les couleurs, etc. Mais, hélas !, ce ne sont que des gadgets.

Du point de vue technique, il n'apporte vraiment rien à l'utilisateur d'échecs même moyen, car il est souvent amené à faire des erreurs d'appréhension et de jeu se-

ser grossières. De plus, son système de gestion de déplacement est assez lamentable. On déplace un carré blanc sur le dernier carré sans une pièce en cliquant dessus, puis on réajuste le carré pour poser la pièce. De plus, le gestion de saute fonctionne par à-coups ce qui rend l'utilisation du logiciel fort pénible.

Le jeu, bien que ce ne soit aucun point positif dans ce jeu, n'indique à vous le conseiller. Non vraiment, désolez !

CLASSERMENT FINAL

1er Psion Chess avec 3 points.
2e Sargon 3 avec 2 points.
3e Chos Master avec 1 point.
4e Kempelele 0 point.
Signations encore qui existent sur le logiciel de base de données d'échecs. Chess Chess, qui permet l'étude approfondie de la partie impressionnante de pièces grâce à des centres de force très développés, est, en fait, possible de demander à la machine d'examiner toutes les ouvertures à la trappe.

PSION C.	SARGON 3	CHESS M.	KEMPELE
PSION C.	PSION C188	PSION C143	PSION C128
SARGON 3		SARGON C126	SARGON C125
CHESS M.			CHESS M. C174

Le non indique le vainqueur et le chiffre, le nombre de coups entiers nécessaires.

fontes par Anatoli Karpov au cours des dernières coupes du monde. Le programme effectue alors un tir sur sa base de données et ressort toutes les parties correspondant à ce critère. Il ne vous reste plus qu'à éditer une des parties et à l'étudier.

Autre que ce programme n'est destiné qu'à l'étude de parties. En effet, il ne joue pas du tout. De plus, on ne peut pas un public fort apprécié, ce logiciel est très cher (environ 1 200 F).

Malgré la grande variété de logiciels d'échecs sur ST, on regrettera néanmoins que le meilleur soit un logiciel qui date de 1986 et que, depuis, nul n'ait su prendre la relève. On paraitrait, les performances des machines spécialisées pour les échecs ont fortement progressé, grâce à une plus grande sophistication de la programmation. A quand les programmes des Magistres et autres, qui nous beugne prêtent ? Pour bientôt, espérons-le.

Les classiques

HIPPO BACKGAMMON

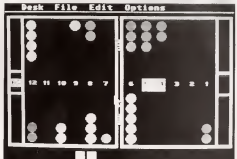
A la portée de tous !

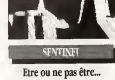
Le Backgammon ou Jaquet, suivant le milieu social, est un jeu qui bénéficie d'une image de marque élitiste. En effet, il semble s'adresser aux pratiquants de sports d'hiver très formés. Aujourd'hui, grâce à l'informatique, l'accessibilité se présente de façon plus ouverte. Ce jeu est encore peu connu.

Hippobackgammon est livré dans une belle et simple interface professionnelle. Rien moins, à son lancement, le programme réunit la monotonie par des graphismes agréables et étonnants.

Appuyez-en brièvement les règles. Deux joueurs s'affrontent sur un plateau divisé en quatre zones, ou plutôt en triangles alternativement colorés. Un des joueurs a les pions rouges, l'autre les blancs et chacun a son propre pion. Après avoir lancé deux dés, le joueur déplace deux pions des valeurs indiquées. Les deux joueurs se déplacent dans des directions opposées. Le but du jeu est de ramener le premier six qu'on lance dans sa zone.

Grâce à des combinaisons stratégiques, il est possible de bloquer ou de "prendre" des pions adverses. Ses nuances font de ce jeu un classique allant subtilement hasard et réflexion. Dès le premier abord, l'atmosphère est conviviale. Généralement à la souris, il possède pour ses amateurs la possibilité de jouer à deux joueurs.





SENTINEL

Etre ou ne pas être...

Ce n'est qu'après maintes réflexions que j'ai reconnu La Sentinelle dans ce dossier. Ce jeu change du mélange habitué des jeux précédents à savoir la réflexion et la réflexion.

Le joueur doit faire preuve de réflexion mais aussi de stratégie. Beaucoup me reprocheront que bon nombre de logiciels de simulation, wargames et autres surrèrent à leur place. Mais, tant pis ! Ce qui est fait est fait. Vous m'excuser un petit préjugé dans une simulation, vous ne pouvez pas échapper. Hélas ! pour ce filaire, il vous faut à côté d'être la sentinelle qui surveille cette dimension. Perché sur le plus haut des sommets, elle tourne lentement et lorsqu'elle vous a dans son viseur, elle a pare votre énergie. Fluidez vite à votre survie. Là où la situation se complique, c'est que vous ne savez pas réagir. Votre seul moyen de déplacement est de recruter un double de vous-même n'importe où dans votre ligne de vue (sans dans le vide bien sûr) j'en veux y réajuster.

Une fois arrivé là-bas, il ne vous reste plus qu'à dissoudre l'ennemi, forme qui vous rappellera l'ennemi dépendre pour le premier de cette nouvelle dimension.

En effet, ce jeu est basé sur l'énergie. Pour gagner, vous pouvez dissoudre les ennemis ou alors vous en servir et le psychisme. On peut même à unifier en énergie en "évitant" la sentinelle. Du même point de vue, vous pouvez créer des armées, des robots, des robots. Mais pour créer ou absorber un objet, il faut en voir le base. Le principe va donc être pour vous de chercher à gagner des positions de plus en plus élevées, en usant des capacités mentales (conscience, pensée, etc.) ou artificielles (en créant un empilement de rochers). Il est bien évident que cette dernière solution consomme énormément d'énergie.

Ayant noté une situation assez délicate que la sentinelle, il ne vous reste plus qu'à dissoudre et à prendre le plus avant de vous transporter dans une autre dimension.

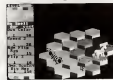
Signaler que ce jeu fait appel au principe des fractales et que tous les graphismes sont, bien entendu, en format

plumes. D'autre part, le joueur peut à tout moment enpointant avec la souris sur le ciel, obtenir non seulement une vue aérienne de tout l'univers dans lequel il évolue, mais aussi l'orientation actuelle de la sentinelle. Cela lui permet donc d'échafauder une stratégie de déplacement.

Surprenant réalisé, très convivial à l'utilisation, La Sentinelle est un des grands classiques parmi les logiciels du ST (et de beaucoup d'autres machines). D'autre part, la multitude de niveaux différents (il passe au version Atari) permet de longues heures d'un plaisir sans faille !

HEX

Un jeu sympathique



Il s'agit des jeux, sans quatre autres qui marquent la mémoire collective. Au contraire, il en est d'autres qui, bien que d'excellente qualité, n'ont jamais connu la succès mérité. Hex appartient à cette dernière famille. Moi-même j'ignore tout de ce jeu (jusqu'à sa naissance). Il y a encore une dernière. Aussi que elle est peut-être la surprise de découvrir un jeu tout à fait agréable et même très prenant.

Il est vrai qu'au premier abord la présentation est sommaire, voire mauvaise. Au regard des productions actuelles. Mais toute chose a son côté. Hex a presque trois ans. Aussi faut-il garder du respect, mais répéter les points de la présentation et d'ailleurs, tout cela du jeu. Ce point-ci est une bordure colorée entre le texte qui introduit le logiciel et ses options.

Parmi ces dernières, notons les sauvegardes d'un personnage du jeu, les règles, etc. Huit personnages sont sauvegardés en vue de poursuivre la partie suivante. Sur la droite de l'écran, les high scores. Passons donc, bien vite sur cette présentation peu attrayante mais fonctionnelle, et attaquons nous au jeu lui-même.

Vous êtes une licorne sur un damier

d'hexagones aux couleurs vives. Vert, rouge, violet et bleu sont les couleurs qui vous servent. Votre but est de recouvrir de damier tout en jouant en utilisant de la case en case. Vous pouvez sauter sur un hexagone adjacent ou bien d'un place afin de multiplier les effets de votre déplacement.

A l'échec, méditez-vous quels sont ces effets ? En bien à chaque fois que vous sautez sur une case, deux de ces éléments.

Cette case est occupée des autres cases de même couleur et dans ce cas, elle se transforme en une autre couleur sur le cycle Rouge-Violet-Bleu-Vert-Rouge.

La case est conquise et d'autres hexagones de même couleur, aussi car les autres latéraux de l'hexagone se colorient en pure, signe que le cas est sollicité. Il faut alors sélectionner toutes les cases de même couleur pour passer à la couleur suivante du cycle. Signaler les deux facteurs importants.

Vous vitalez diminue au cours des déplacements, et votre énergie augmente à chaque fois que une case prend la couleur verte.

Jusqu'à là, rien de bien complexe à signaler. Mais n'oubliez pas qu'il y a 100 niveaux à franchir et que au fur et à mesure apparaissent des adversaires fort intelligents dont le but est exactement contraire au vôtre, c'est-à-dire au rouge tout le damier. Aussi, seule que à plusieurs la victoire vous l'avez en attendant constamment votre ouvrage. Vous jouez alors tout à tour avec vos adversaires informatiques, ou, s'ils gagnent, vous feront rétrograder d'un niveau.

D'autre part — et c'est là que le jeu prend toute son ampleur — l'énergie sert à acheter des sorts (au maximum cinq) qui vous servent à changer des cases de couleur, à couvrir votre force sort ou à vous déplacer plus d'une fois dans un tour, etc. Ces sorts, nombreux et variés, sont proposés à la fin de chaque rebroussement. Leur action et leur utilisation coûte un certain nombre de points d'énergie. Lorsque vous arrivez à zéro, c'est perdu.

Autre problème lié à l'utilisation de ces sorts, les adversaires disposent également de leur propre puissance magique et ils l'utilisent fort bien. La stratégie à utiliser doit être la plus rapide possible tout en économisant au maximum l'énergie pour les adversaires suivants et bien sûr en tenant compte des particularités de vos adversaires.

Malgré une présentation toute relative, Hex est un jeu auquel on prend tout simplement plaisir en raison de ses possibilités stratégiques. Si au début on ne quelques difficultés à dominer, le dévoué se prend vite et on n'a de cesse de jouer. Bref, un jeu sympathique.



Les jeux de cartes (ou presque)

STRIP POKER 2

Vade retro, Satana !

Ne nous abrutons pas ! Le doux après le jeu signifie uniquement que par rapport à la version vnt, on a changé les

Hélas ! l'absence du bridge, inext, tunnel, tunnel, une terrible constatation s'impose, il n'existe aucun logiciel digne de ce nom qui puisse servir de pontierien valable dans le domaine de votre jeu. C'est fait, les cartes n'ont pas été complètes, stratégiques de nos jours. Le seul jeu représentatif (et bien représentatif) est le poker, mais la forme du traditionnel Strip Poker, qui, au fait, nous forme de multiples variantes ST.

partenaires féminines, naturel le mari ! Désolé, messieurs ! Cela ne marque en rien une amélioration du jeu. Les deux charmantes créatures qui animent dans ce jeu, répondent aux deux problèmes de Sam Iron, non pas Samantha Fox ! et de Donna. Ce poker se joue à deux, il vous faut choisir un partenaire entre ces deux charmantes jeunes femmes.

La réflexion finale

Voilà, ce dossier s'achève. Mais sachez bien que l'effort que momentanélement formé. Dès qu'une nouveauté verra le jour dans ce domaine, nous ne manquerons pas de vous en informer. Que les conditions du jeu ne réjouissent, du 1er au 31er 1988, les joueurs à admettre à leur jeu de réflexion préféré (et à bien d'autres encore) au Salon des Jeux de Réflexion qui se tiendra Porte de Versailles. Le point d'orientation (du moins à ma connaissance), mais des joueurs habitués et cela vaudra quand même la peine !

N. Ceticovic



Chacun débute la partie avec un crédit de 100 cartes. A chaque fois qu'un des deux joueurs tombe à zéro de crédit, il doit vendre un vêtement (Ah ! Ah ! Ah ! nris, ardemment). A tour de rôle, les deux adversaires distribuent donc ses cartes par personne. On peut alors miser, relancer, appeler ou abandonner. Si un relance, il faut augmenter le mise de 5 à 25 dollars, suivant ses goûts. Cette étape passée, il faut appeler, vous échangez alors un certain nombre de carte. Pour ce faire, il suffit de cliquer sur les cartes à échanger, face cachée. Vous recevrez alors autant de cartes neuves et c'est reparti pour une série de mises avant de découvrir son jeu. Strip Poker 2, comme tous les jeux du même type s'use vite. La qualité de son limitée fait qu'il n'est pas très compliqué de mettre nos charmantes adversaires. Et, en outre, une fois battues, elles perdent beaucoup de l'attrait original. Heureusement, pour les fanatiques du genre, signalez l'existence de quatre "Data Dates" pour cette version, contenant, au total, huit autres adversaires, tous aussi charmants que les précédents ! Mais enfin, est-ce bien raisonnable ?

Tableau récapitulatif					
1. Nombre de joueurs					
2. Configuration nécessaire (C. : Casque, M. : Monochrome)					
3. Editeur					
4. Prix					
5. Appréciation					
***très mauvaises ***moyennes ***bonnes ***excellentes					
Titre	1	2	3	4	5
Poker Chess	1.92	520CBM	Proton	220	***
Strapton 3	1.92	520CBM	D & K Simulations	250	***
ChessMaster	1.12	120C	Edutronics Art	280	***
Kompeten Chess	1.92	520C	Andromeda Software	N.C.	**
Dames G. Maize	1.92	520C	Cobra Soft	490	***
Buddhism	1	520C	Hyperstudio	240	***
Micro-Schach	1.92	520C	Lantern Games	220	***
Twelve Point	1.96	520C	Damark	280	**
Power Play	1.94	520C	Alcania	200	***
Twelve Play	1	520C	M. Mansour	200	***
Shogun	1.92	520CBM	Advision	240	***
Eye	1.94	520C	Endurance Games	119	*
The Servant	1	520C	Hybrid	250	***
Hex	1	520C	Mark of the Unicorn	220	***
Strip Poker 2	1	520C	Amiga	190	**

Sprite Editor

LES LUTINS SE DECHAINENT

L'animation s'effectue par logiciel (cas du ST) ou directement à l'aide de circuits électroniques spécialisés (C64, MSX). Pour créer ces fameux lutins, les programmes classiques de DAO sont utilisables. Mais, hélas, le confort n'est pas forcément des meilleurs, ces logiciels étant souvent orientés vers la manipulation d'écrans dans leur totalité.

Les utilitaires de Sprite Editor ont pour ambition de faciliter la création des sprites : leur stockage et animation, cette dernière procurant souvent quelques ennuis au créateur de jeux Basic.

L'ÉDITEUR DE SPRITES

Dans le boîte se trouvent un petit manuel, plutôt succinct et une disquette contenant l'éditeur de sprites et plusieurs autres utilitaires.

Le programme Éditeur sert à la création des sprites, il offre également d'autres fonctions telles la compilation et l'animation d'images. Il utilise les facilités habituelles du GEM. Boîtes menu déroulantes, etc.

L'option **FILL** du menu offre le choix du format d'images : Degas, Non, Art Director ou Bit image (format sauvegardé l'écran bit map sans palette).

DISC permet le chargement ou la sauvegarde de l'image dans le format choisi et le choix du lecteur.

MENU STAR

Il regroupe les fonctions suivantes :

Compte : compresse la taille mémoire d'une image. L'opération s'effectue en neuf passes et le taux de compression s'affiche. Ce compresseur (ou plutôt compacteur, l'appellation est ici impropre) bien qu'assez rapide, a été avéré décevant après plus d'essais comparatifs mettant en ligne Trystoff et le plus efficace et l'option compression de Degas Elite.

Tant que l'image à compacter n'est pas trop complexe, les performances au

La création de "sprites" ou lutins est un passage presque obligatoire pour tout programmeur de jeux ou graphiste amateur d'animations. Un lutin, c'est une partie d'image qui sera déplacée ou animée (voire les deux à la fois) indépendamment du fond.



gain de place approcher celle de Degas. En revanche, en utilisant des images riches en informations (graphiquement), les performances sont déplorables. Les routines n'arrivent pas à obtenir de gain de place et ceci, alors que les deux autres compacteurs offrent une réduction de taille sensible (surtout avec Trystoff).

Ce compacteur graphique ne sera donc utile qu'à ceux n'ayant pas besoin d'images trop complexes, mais qui doivent utiliser le système d'animation maison (à base d'images compactées).

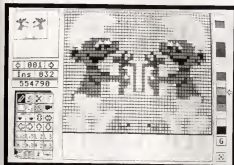
Decompile sert au décompilage d'images au format programme (ami qui des images au format Tiny).

Résolution permet le chargement de résolution d'une image. (3 résolutions).

Swap image autorise le passage de l'une à l'autre des deux images susceptibles de prendre place en mémoire.

View image et **Cis image** servent respectivement à voir ou à effacer une image.

Palette permet de redéfinir la palette de couleurs image (avec transfert de couleurs et dégradés automatiques entre



couleurs chargés sur palette, retablissement de la palette originale...).

Block sert à découper une partie de l'écran par un cadre déplacé à la souris. La coupe de blocs est possible en mode transparent (pour afficher le bloc devant ou derrière le fond d'écran). Autres fonctions de bloc : le chargement et la sauvegarde.

MENU DEMO

Le menu Demo contient des options permettant l'exécution d'une séquence d'images programmées (Executer). L'option Créer donne accès à une boîte offrant plusieurs fonctions : création de séquences d'images à base de pages d'images contrôlées (jusqu'à 99, mélange possible de basse et moyenne résolution et réglage de la temporisation entre images), ajout d'image ou d'une séquence complète, effacement d'image, enfin chargement ou sauvegarde d'une séquence.

LE GÉNÉRATEUR DE SPRITES

Les fonctions les plus intéressantes du programme sont celles de création de sprites. A avoir : créer, charger (des banques de sprites), la récupération au format Sprite Designer est possible, sauvegarde, et affichage d'un sprite.

Ceae crée une page de travail apparaît avec une zone destinée au dessin du sprite (avec ou sans grille pour positionner précisément les pixels). La zone supérieure gauche est occupée par une représentation telle quelle du sprite en création (max 70x85). Les outils de l'éditeur de sprites sont représentés par des petites icônes en bas à gauche sous un sélecteur de sprites permettant de travailler sur chaque dessin d'une animation.

En plus des fonctions classiques — comme remplissage réglage des couleurs, découpe de blocs —, des commandes plus spécialisées ou utiles : taille de grille réglable, découpage pixel par pixel de l'image dans les quatre directions, rotations à 45° et fonction miroir sur l'axe des X ou des Y. Une petite caméra permet l'animation, chaque image est alors projetée à la cadence choisie en taille réelle et dans la loupe de création. Enfin, par simple modification de la taille de la grille, les dessins peuvent être agrandis ou réduits, décalés.

verticalement ou horizontalement à volonté. Réglages le menu de fonction UNDO pour la dernière opération effectuée (seulement implémentée actuellement dans la partie gestion de palette). Cette partie du programme est en tout cas prête à l'emploi.

Le générateur de sprites marche en basse résolution, les autres routines acceptent elles-mêmes les modes.

LES AUTRES UTILITAIRES

Crea-D permet de transformer les banques de sprites en données utilisables en Basic ou en Assembler.

Decompil est un utilitaire de décompilage d'images Degas (format PC1). **Drawshow** est un "Slideshow" automatisé l'exécution d'animations ou l'affichage de graphismes au format Sprite Editor.

Linker programme dédié à l'assemblage de banques de sprites, sprites réordonnés, blocs sort à former une seule banque et donc des animations plus longues.

Malgré quelques faiblesses, cet ensemble de logiciels aux nombreuses possibilités (décompilation d'images de formats divers, création simple d'animations, sprites en format compatible Basic...) sera utile aux personnes qui souhaitent persécuter programme de ce type. Prix : 395 F net.

A.L.

ESAT - 57, rue du Tondy 33000 Bordeaux Tel. 59 86 35 23

TELECHARGEMENT

ATARI ST

messagerie INTERNATIONALE

36-15 code QSD * ST



ESPIONNAGE CHARME ACTION

POUR ATARI ST
AMSTRAD CPC



SIMULATION AVENTURE ACTION

POUR ATARI ST
AMSTRAD CPC
IBM PC ET
COMPATIBLES

